

JOC FULL **ALONE IN THE DARK** CUI ÎI ESTE FRICĂ DE ÎNTUNERIC?

LEVEL

DESPRE
INCURSIUNILE
ÎN A 7-A ARTĂ

ASSASSIN'S CREED III

GUILD WARS 2
DISHONORED
CYPHER

XCOM: ENEMY UNKNOWN
HOTLINE MIAMI

FOOTBALL MANAGER 2013
MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Preț 14,99 lei

NOIEMBRIE 2012





MASINA DE CASTIGAT
PREMIU
Z77^{OC}
FORMULA

- DESIGN DIGITAL POWER
- STRAT DUBLU DE TRANZISTORI MOSFET
- BOBINA DE OTTEL PREMIUM
- MULTIPLE FILTER CAP
- RADIATOR DE RADIRE TWIN-POWER
- 8 LAYER PCB, 4 x 20Z CUPRU



Z77 OC

NickShi

prin partenerii
distribution
ASESOFT
Aseoft Distribution
<http://www.aseoftdistribution.ro/>

MICRO
COMPONENTS
Micro Components
<http://www.microcomponents.ro>

RHS
Your IT Supplier
RHS
<http://www.rhs.ro>

Cod QR pentru
ASRock Z77 OC Formula



ASRock

• Specificațiile pot suferi modificări fără notificare prealabilă • Marca și denumirile producătorilor sunt marci înregistrate ale respectivelor companii • Dacă este configurat, acesta este un produs original, nu este o copie

www.asrock.com

L
3
Se
Te
07
Fa
E-
ISO

Edit
Din

Dir
Adm

Red
Mic

Red
Vlad
Mar
Seba
Mar
Radu
Quid

Au m

Graf
Ramon

Public
Leon

Cont
Crist
Emanu

Distrib
Ioana B
Nica A
Gheorg

Adresa
O.P. 2
Pentru

HOTLIN
0268-41
kari-41

BRAT

M
C
2
SNA

INSER

Asrock
EA
Toshiba
Ubisoft
ASUS
Orange

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)
Fax: 0268/415158
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mărica Dumitru (kimo) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (ciolan) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
Marin Nicolae (ncv)
Radu Sorop
Ovidiu Manche (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristina Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negura (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)
Gheorghe Cimpoi (gheorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 500230 Braşov
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-415158, 0368-415003
Luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă
conforme Studiului Naţional de Audienţă.
Conform ofiţerului SNA (perioada de măsurare august
2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/vedete

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Asrock	2
EA	7
Toshiba	9
Ubisoft	37
ASUS	49
Orange	100

THE END?

Cu orice te-ai îndeleţnicit la un moment dat, vine un moment în viaţă când încetezi să o mai faci. Te opreşti pur şi simplu sau o lei de la capăt, apucându-te de cu totul altceva. Poate nu cu acelaşi entuziasm, dar cu ocazia de a te întoarce la esenţă.

Acestea fiind zise, după ani buni de pus suflet, lată-mă pregătit să cobor de pe baricade. Îmi place să cred că am fost un perfecţionist, oferindu-vă, cu fiecare nouă ediţie, un produs mai bun decât cel dinainte, chiar cu riscul de a-l întârzia apariţia pe piaţă. A fost frumos, a fost paslune înainte de ban!

Acum, singura mea grijă se rezumă la ceea ceiau cu mine mai departe. Unreal Tournament, neapărat. Am fost Godlike odinioară, iar cu puţin antrenament, la nevoie voi reuşi să sparg din nou nişte capete. Cică trebuie să le arăţi din primul moment cine-i şeful. Parcă ar merge şi-un S.T.A.L.K.E.R., un Red Dead Redemption, neapărat ceva călare. Nu se ştie niciodată. Dar asta înseamnă să car şi-o consolă... F*ck you, Rockstar!

Dar oare vor mai exista cai după 21 decembrie? Dar curent? Iar voi, ce jocuri aţi căra cu voi în buncăre?

Să bem! Şi poate ne vedem pe 25 decembrie...



KIMO



KiMO

- 1 Guild Wars 2
- 2 Dishonored
- 3 Hotline Miami



cioLAN

- 1 Mark of the Ninja
- 2 XCOM: EU
- 3 Orcs Must Die!



Marius Gheana

- 1 Dishonored
- 2 Assassin's Creed III
- 3 Cypher



Locke

- 1 Guild Wars 2
- 2 Hotline Miami
- 3 Dishonored



ncv

- 1 Mark of the Ninja
- 2 Hotline Miami
- 3 Cargo Commander



Radu Sorop

- 1 Dishonored
- 2 Mark of the Ninja
- 3 Cypher



Aidan

- 1 Hotline Miami
- 2 FM 2013
- 3 War of the Roses

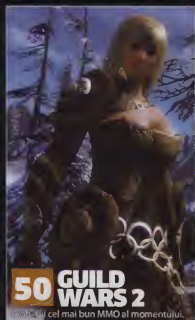


REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dintr-un joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și cel mai important, Impresie personală. Calculul final este cam tot ce conștient, am deviu să nu mai încălcăm clasa tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.

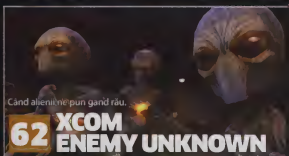


24 ASSASSIN'S CREED III



50 GUILD WARS 2

cel mai bun MMO al momentului.



Când alienii pun gând rău.

62 XCOM ENEMY UNKNOWN



34 MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

PS3 și cu barba.



la fel ca film.

10 DESPRE INCURSIUNILE ÎN A 7-A ARTĂ



Ai o noare?

38 DISHONOR

A
mor
foc, d
binar
Incen
corpu
peste
nici p
este d
A
pentru
creatur
bereg
cearcă
supran
Centra
identita
jocului
nimeni
este tra
ziune, Je
evenime
continui
lă, puten
Alc

06 \$
CU
10. D
20 SI

RE
24 AS
34 ME
38 DI
46 WA
50 GU
58 I A
60 TH
62 XC
70 HO
72 MA
74 CY
78 CA
78 FO

ALONE IN THE DARK

Alone in the Dark este un survival horror destul de brutal, personajul principal fiind adesea ocupat cu stăpînirea unui număr însemnat de morți-vii și alte creaturi supranaturale, folosind arme de foc, dispozitive incendiare și diverse unelte care, în combinație cu focul, pot da naștere unor veritabile bombe incendiare. Și ca în orice survival horror care se respectă, corpurile nelușurite ale celor atinși de năpastă zac peste tot prin decos, iar sângele a fost împrăștiat cu darnice pe pereți și podele. Așadar, Alone in the Dark nu este de recomandat celor slabi de înger.

Aventura încorporează o serie de concepte unice pentru gen, în timp ce umbrele ascund o mulțime de creaturi înspăimîntătoare, ce abia așteaptă să-ți sară la beregată. Edward Camby, eroul principal al jocului, încearcă să dezlege misterele din spatele unui fenomen supranatural care a pus stăpînire pe cunoscutul Parc Central din New York, dar mai ales să-și găsească propria identitate. Foarte probabil, cel mai interesant aspect al jocului este reprezentat de modul de desfășurare a aventurilor, sub formă episodică. Practic, fiecare nivel este tratat asemenea unui episod al unui serial de televiziune, jocul întîmpinîndu-ne cu o scurtă recapitulare a evenimentelor anterioare, atunci cînd ne întoarcem să-l continuăm. Iar dacă o anumită secțiune este prea dificilă, putem chiar sări peste ea.

Alone in the Dark îmbină mai multe genuri, fiind

cînd un FPS, cînd un platformer presărat cu puzzle-uri, într-un mediu de joc aparent complet deschis explorării. Există chiar și momente în care jocul ne pune la volanul unei mașini. Focul joacă însă unul dintre cele mai importante roluri din joc, reprezentînd principala armă împotriva înamicilor, iar asta, deoarece o bună parte dintre ei pot fi ucși doar prin ardere. Un sistem de inventar mai deosebit ne oferă chiar și modalități multiple de a determina modul în care o vom face. Un lichid inflamabil poate fi combinat cu o cărpă pentru a da naștere unui cocktail Molotov, iar turnat pe gloanțe le va transforma în proiectile incendiare. Chiar și un spray aerosol poate deveni o armă în combinație cu o brichetă, pentru a realiza un mic aruncător de flăcări.

Totuși, în ciuda mulțimii de posibilități, modul în care acestea sunt puse adesea în practică lasă de dorit, din cauza unei scheme de control prea puțin intuitivă. Pentru că altfel, Alone in the Dark este un survival horror cu o atmosferă excelentă. Tocmai de aceea, pentru a evita frustrarea în toată una lupte, este bine de știut că pentru a utiliza o serie de unelte/arme este necesară trecerea în perspectivă first person (tasta Tab), jocul exițînd să o facă în mod automat. De exemplu, stîngătorul și pistolul pot fi utili-



zate doar din perspectiva first person. În vreme ce, pentru a arunca, izbi sau ataca cu diverse alte obiecte, este necesară perspectiva third person. Vă recomandăm, așadar, să citiți cu atenție manualul, înainte de a decide că aventura nu mai poate continua, iar asta pentru că, în ciuda problemelor de control, Alone in the Dark merită șansa să-i descoperiți povestea.

06 ȘIRI

CULTURA GAMERISTICA

- 10 DESPRE INCURSIUNILE ÎN A 7-A ARTĂ
- 20 SIMPLIFY VII

REVIEW

- 74 ASSASSIN'S CREED III
- 34 MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER
- 38 DISHONORED
- 46 WAR OF THE ROSES
- 50 GUILD WARS 2
- 58 I AM ALIVE
- 60 THE AMAZING SPIDER-MAN
- 62 XCOM: ENEMY UNKNOWN
- 70 HOTLINE MIAMI
- 72 MARK OF THE NINJA
- 74 CYPHER: CYBERPUNK TEXT ADVENTURE
- 77 CARGO COMMANDER
- 78 FOOTBALL MANAGER 2013

RETRO

- 82 THE LAST EXPRESS

LOAD " "

- 86 PAPERBOY

SPECIAL

- 88 GAMELEON, BUGTOPIA ȘI GAMIFICAREA

FREE2PLAY

- 91 MINI GAMES

LIFESTYLE

- 92 FILM - HASTA LA VISTA
- 92 FILM - RED LIGHTS
- 92 WWW.
- 93 CONCURS NEMIRA
- 94 NEXT ISSUE
- 95 COPERTA DVD



4A GAMES: PROCESORUL WII U ESTE EXTREM DE SLAB

Oles Shishkovskoy, Chief Technical Officer al studiourilor 4A Games, este de părere că procesorul consolei Nintendo Wii U este mult prea slab pentru Metro: Last Light, iar o adaptare a acestuia pentru platforma menționată nu ar fi deloc rentabilă pentru studioul său.

„Wii U dispunde de un procesor oribil de slab. Am analizat în urmă cu ceva timp consola, am crezut că am putea realiza jocul și pentru Wii U, însă impactul pe care

l-ar fi avut această decizie asupra calității generale a jocului – în detrimentul lui – ne-a determinat să renunțăm la această idee pentru moment.”

Totuși, puterea consolei Wii U este suficient de mare pentru a rula jocuri precum Call of Duty Black Ops II și Assassin's Creed III. Să fie Metro: Last Light un titlu chiar atât de solicitant sau este doar o scuză pentru a reduce timpul de producție?

PREȘEDINTELE CEH SE IMPLICĂ ÎN CAUZA PENTRU ELIBERAREA CELOR DOI PRODUCĂTORI AI JOCULUI ARMA 3 REȚINUȚI ÎN GRECIA

În caz că urmăriți ceva mai atent „fenomenul”, atunci cu siguranță ați aflat cum dreptatea grecilor poate fi comparată cu cea a regimului comunist. Curtea Supremă de Justiție grecească refuzând eliberarea pe cauțiune a celor doi angajați Bohemia Interactive ce au fost acuzați de spionaj în timpul vizitei întreprinse pe insula grecească care a inspirat decorul din ARMA 3.

Dar, din fericire pentru aceștia, Președintele Republicii Ceh, Václav Klaus, l-a cerut omologului său grec să intervină pentru rezolvarea cât mai rapidă a situației, acesta trimițându-i o scrisoare șefului de stat elen în care sunt reamintite motivele pentru care Grecia și Cehia se bucură în prezent de o bună cooperare și,

bineînțeles, argumentele pentru care acest nefericit eveniment nu ar trebui să afecteze relațiile dintre cele două state.

„Vă rog, dle Președinte, să urmăriți acest incident nefericit cu mare atenție, având în vedere relațiile excelente dintre națiunile noastre, pentru a evita eventuala deteriorare a lor. Încă o dată, doresc să vă asigur că am cea mai mare încredere că cei doi cetățeni acuzați vor beneficia de toate drepturile acordate prin lege, în vederea soluționării cauzei de către autoritățile grecești.”

Intervenția vine la puțin timp după ce tribunalul grec le-a refuzat celor doi eliberarea pe cauțiune.

www.helpivanmartin.com



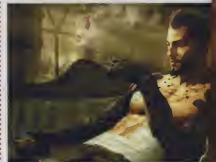
GRAND THEFT AUTO V AR PUTEA AJUNGE PE PC ȘI WII U

Vicepreședintele Dan Hauser ne informează că oamenii de la Rockstar sunt deschizi ideii de a porta noul GTA pe cele două platforme, acesta fiind anunțat, deocamdată, doar pentru Xbox 360 și PS3.

Spre deosebire de Nintendo, Sony sau Microsoft, Hauser ține să ne asigure că Rockstar luibește, într-un fel sau altul, toate platformele, iar din postura de publisher third party, compania poate face tot ce dorește acolo unde se ivește oportunitatea unei afaceri potrivite și șansa descoperirii unei noi piețe. „Dacă aceasta este pe platforma celor de la Apple, punem ceva pe Apple. Oriunde ar fi. Ne vedem ca pe o companie ce creează conținut cu ajutorul tehnologiei. Nu noi facem tehnologia; o folosim pentru a realiza chestii cât mai distractive.”

Ca fapt divers, Reggie Fils-Aime, președintele Nintendo of America, a menționat Rockstar Games ca fiind unul dintre producătorii spre care se orientează în acest moment, în vederea diversificării ofertei de jocuri pentru consola Wii U.

Oricum ar fi, Grand Theft Auto V a fost anunțat deja în mod oficial pentru Xbox 360 și PlayStation 3, urmând să-l vedem lansat astfel în primăvara anului următor.



SCOTT DERRICKSON VA REGIZA FILMUL INSPIRAT DE JOCUL DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

CBS films a semnat un contract cu regizorul Scott Derrickson (The Day the Earth Stood Still și The Exorcism of Emily Rose), în urma căruia acesta își va utiliza imaginația pentru a produce un film inspirat din jocul Deus Ex: Human Revolution. Conform sursei citate, Scott Derrickson, cât și scenaristul Robert Cargill au jucat jocul produs de studiourile Square Enix (Eidos Montréal) și au declarat că sunt impresionați de povestea sa.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

AVAILABLE 23.10



ANY FIGHT ANYWHERE



© 2012 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Medal of Honor, Danger Close, Origin and the Origin logo are trademarks of Electronic Arts Inc. ProSieben is a trademark of EA Digital Illusions CE AB. "PlayStation", the "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



TOM HARDY VA INTRA ÎN PIELEA LUI SAM FISHER PE MARELE ECRAN

Ubisoft a confirmat că actorul Tom Hardy, pe care aveți ocazia să-l vedeți interpretând rolul lui Bane în *The Dark Knight Rises*, a semnat un contract pentru rolul lui Sam Fisher din filmul *Splinter Cell*, inspirat de seria de jocuri cu același nume. Interesant de văzut ce scenariu va scrie Eric Warren Singer pentru Hardy și modul în care David O. Russell îl va pune în practică.

„Hardy este unul dintre cei mai talentați actori din industria cinematografică, dispunând de abilitatea incredibilă de a-și alege să interpreteze roluri cât mai complexe și variate”, au declarat reprezentanții Ubisoft.



MOLYNEUX ARE ÎN PLAN UN SUCCESSOR SPIRITUAL PENTRU POPULOUS

Nu mai este niciun secret că lui Peter Molyneux îi place să se joace de-a Dumnezeu în jocurile sale, astfel că anunțarea unei continuări pentru *Populous*, dar de această dată finanțată de către fanii prin intermediul serviciului de crowdfunding Kickstarter, nu ne miră prea tare.

Intitulat *Project Godus* (deocamdată), jocul va fi dezvoltat de către studioul 22 Cans – al cărui proprietar este chiar Molyneux –, dar numai cu condiția să adune suma de minimum 717 000 de dolari, necesară finanțării proiectului. Imediat după ce va obține acești bani, Molyneux ne promite că va lansa jocul într-un an de zile, pentru PC și dispozitive mobile.

„Mi-ar plăcea să mă întorc la zilele glorioase de odinioară ale studioului Bullfrog, atunci când puneam accentul aproape în întregime pe gameplay”, a declarat Molyneux. „Iar cu echipa de la 22 Cans, cu ajutorul și îndrumările voastre, ale fanilor, să recreez în întregime genul god game.”

Nu cu multă vreme în urmă, Molyneux afirma că mai are de realizat un singur joc, iar apoi se va retrage, dar nu este vorba despre *Project Godus*. Realizarea ambițiosului proiect la care se gândește omul nostru depinde însă de succesul pe care îl va avea succesul spiritual al lui *Populous*.

Doamne ajută!

NOI DETALII DESPRE COMPANY OF HEROES 2

Relic Entertainment confirmă că temperaturile foarte scăzute vor juca un rol important în mecanica de joc a RTS-ului.

Aparent, -60°C va fi temperatura cea mai scăzută de pe Frontul de Est, acolo unde se va desfășura acțiunea sequel-ului. Însă problemele jucătorului pot începe mult mai devreme, pe la -21°C, temperatură la care până și caii pot muri din cauza frigului. La -23°C, infanteria nu va putea opera fără echipament de lămă, urmând ca la -29°C motorul unui tanc să refuze cu nerușinare să mai pornească.

De asemenea, sistemul ColdTech, cum a fost el botezat, nu va ierta nici armele de foc, acestea urmând să-și piardă din proprietățile de tragere pe la -35°C, iar în jurul temperaturii de -45°C, soldații vor începe să cadă pe capete din picioare, înghețați bocnă.



Toshiba recomandă Windows 8.

> CEL CE ÎȚI OFERĂ TOT



EDUCATION & FUN

ENTERTAINMENT



COMPUTING

TOUCH SCREEN



LX830

PC-UL ALL-IN-ONE DESĂVÂRȘIT

- Windows 8
- Ecran LED 23" Full HD cu 10 puncte de touch optimizat pentru Windows 8
- Procesoare Intel® Core™ și grafică NVIDIA® GeForce® de ultimă generație
- Difuzoare stereo ONKYO

TV, PC sau tabletă? Ce fel de dispozitiv ai nevoie în acest moment? Multifuncționalul Toshiba LX830 este tot ce vrei tu să fie. Cu cele mai noi procesoare Intel, acest elegant dar puternic All-In-One PC a fost echipat cu tastatură și mouse wireless, precum și cu un ecran edge-to-edge pentru o experiență de atingere fără ramă. Cu designul său modern și posibilități diverse de utilizare, este tot ce ai nevoie pentru proiecte și divertisment.

www.toshiba.ro

Frumos, rapid, fluid



Windows 8



TOSHIBA
Leading Innovation >>>



DESPRE INCURSIUNILE ÎN A 7-A ARTĂ

A fost odată ca niciodată...

Sțiți care e momentul în care aflu cu siguranță că propria-ți faimă te-a depășit și a scăpat de sub control? Când niște ciudați de la Hollywood apar pe nesimțite și te imbrododesc că vor ei să facă un film despre tine, arta ta sau produsul tău. Bine, când vorbim de jocuri, nu trebuie să ne mai mire. Deja de ani buni industria electronică distractivă este mult mai puternică decât cea peliculară de agrement. Ba chiar, în câteva decade, profetesc că roata se va – țac, țac, țac! –, iar lansările de mare anvergură (gen James Bond) nu vor mai fi împănate cu titluri pe biți cu același nume. Nu! Jocurile vor fi cele care vor mișca filme la lansare. Ca niște extensii care vor îmbogăți universul propus și vor răspunde, poate, la câteva dintre întrebările rămase deschise. Așa așă, ca să te faci! Să mergi și la cinema – alți bani, altă distracție. Până atunci însă, eu spun că a venit vremea (aia nasoală de stat în casă și uitat la TV) unei recapitulări a peliculelor făcute (strict) după jocuri. Că dă bine la cultură să știm și d-astea.

Înainte de a (re)viziona toate filmele din lista aruncată undeva pe aici, că doar îmi place să mă cred profesionist și să vorbesc în cunoștință de cauză, am zis să dau o tură pe internet, că poate nu sunt primul care s-a gândit la un astfel de special. În plus, poate găsesc alții mai articulați pe care să-i plagiez încorporez cu nesimțite,

dar și pe nesimțite. Întotdeauna dă bine când vorbești rotund și te controlezi măiestru. Ce am găsit însă m-a speriat, mai, mai să-ncep să-alerg ca găina fără cap. Cică toate filmele făcute după jocuri sunt proaste făcute grămadă. Cu atât mai mult primul, pe numele lui "Super Mario Bros.", lansat în 1991, toamna. Să dea dracii-n lele, cică poartă mini și nu îi bin!

Am decis însă (nu de alta, dar tot nu sunt pregătit să mă laiu la trântă cu „discriminarea sexuală în jocuri”) să mai tai din snobismul clădit cu grijă de-a lungul anilor când vine vorba de a 7-a artă și mi-am anunțat soața că „n-avem ce face, dar trebuie să vizionăm” pentru posteritate „nește... Încercări”. 30 de minute mai târziu, exclamam amândoi că (SMB) nu e nici pe departe un film rău. Am pauzat și am mai dat o tură pe IMDb – poate mai există un alt SMB mult mai OK decât zice lumea și l-am pescuit eu tocmai p-ăla bunu’ din tumultoasele ape internetiene. Dar nu! Unicul SMB este un SF cu efecte interesante care în proporție de 70% au îmbătrânit frumos, cu un univers, incredibil, destul de credibil, personaj care cât de cât serios creionate, care știu și să facă mișto de ele. Plus povești interesante. Filmul a avut puterea să ne poarte până la sfârșit și chiar să ne bucure în unele momente cu câteva idei neobișnuite, așa cum îl stă bine unui SF. Eram maxim confuzat – de cele mai multe ori,





MARIO
Bob Hoskins



LUIGI
John Leguizamo



PRINCESS DAISY
Samantha Mathis



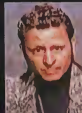
YOSHI
himself



KING KOOPA
Dennis Hopper



LEMA
Fiona Shaw



IGGY
Fisher Stevens



SPIKE
Richard Edson

Unar dacă nu sunt de acord cu majoritatea, măcar le înțeleg punctul de vedere. Aici însă... A trebuit să scormonesc bini di atât ca să ajung la o concluzie concludentă. Filmul a avut pur și simplu ghinion. Fiind primul de acest gen (făcut dupe jocuri), dar și o „adaptare” după una dintre cele mai puternice și iubite francize la acea vreme, a creat o aură în jurul lui, iar poporul a crezut că o să aibă parte de un nou... Indiana Jones... or something. Dezamăgirea a fost mare, mai ales pentru cei „tineri”, care nu au găsit suficiente paralele (vecinii de ocean le numesc fan service) între film și jocuri. Sincer, nu îi înțeleg. Mario era atunci (ca și acum ar artucla unui) un joc în care tot ce făcea era să strivești inamici dragă-lăși sau să spargi blocuri (cărămizi) plutitoare cu capul (sau pumnul). Păi, dacă filmul era numai despre asta, cred că după 15 minute aș fi închis televizorul cu un gest lent și timp, uitând să-mi închid gura. Chiar și pus în context nu ar fi fost mai breaz – să zicem... un instalator mustăcios a găsit în canalizare un sac cu bani și l-a ascuns într-o clădire de birouri, dar a uitat unde sunt, așa că se folosește de toate mesele (platformele) existente ca să distrugă cu capul tavanul fals pentru a-i redescoperi. Băieții de la securitate cad pe rând striviți sub greutatea lui. Plin de nervi se aruncă de pe clădire pe un steag, după care un ecran negru ne anunță că banii nu erau nici aici... Drac! Am reușit să-l fac interesant. Dar ca joc, nu ca film! Scenariștii au înțeles în acest caz că, dacă vor să scoată ceva din rețeta Super Mario, trebuie să înoveze. Așa că și-au storcoșit mintea pentru a crea un mediu cât de cât credibil și pentru a da sens cât mai multor personaje din joc. Ce a ieșit este un film în care, într-un

univers paralel, oamenii au evoluat din dinozauri, nu din maimuțe, iar cliperciile au locu lor. Au reușit să introducă credibil cât de cât chiar și power-up-uri atât de îndrăgite în Mario. Eu spun că filmul e foarte vizionabil, mai ales de către cei care vânează SF-uri vechi în care producătorii parcă spuneau „nu-mi pasă” și ecranizau ideile, oricât de nebunești ar fi fost.

Bătaia e ruptă din jocuri!

După această luuungă introducere am realizat că, dacă acord jumă de pagină fiecărui film, o să acopăr o bună parte de revistă cu acest special. I-aș face munca mai ușoară lui Kim, dar nu vreau totuși să vă plictisesc de moarte și să-mi găsesc frigiderul plin, așa că o să dau cu praf de repede înainte și o să comasez titlurile în grupuri, după genul din care face parte jocul care stă la baza filmului.

Găsesc că fighter-ele sau jocurile cu bătaii sunt platforme foarte interesante, pe care poți lucra fără probleme. Vin cu personaje puternice, povești întortocheate, incredibile chiar, cu tente de SF și televoleue, locații variate și neobișnuite, ce să mai, al tot ce-ți trebuie să faci un film de acțiune dement, în forță și frumos colorat. Pe de altă parte, fanii acestor jocuri sunt dintre cei mai... fanatici, iar majoritatea țin foarte mult la personajele jucate de ei, cu care câteodată se și identifică. Greul cade, așadar, pe cei care fac distribuția, dar și pe scenariști, care, de cele mai multe ori, trebuie să compună ceva din (sau să țină cont de) zeci de alte mici povestioare care se mai și schimbă, intersectează sau evaluează de la o iterație la alta a jocului.

Primii care și-au încercat mâna cu un film-fighter au fost cei de la Capcom, care în 1994 au venit cu “Street Fighter (S.F.). Filmul a îmbătrânit din păcate rău – efectele speciale nu mai sunt așa speciale, multe din scurtele contre articulate (one-linere cum le spun SUA-dezii) au ajuns să dea dureri de dinți, iar poate cel mai grav, majoritatea luptelor sunt prost puse în scenă și jucate. Cu toate astea, vreau să avertizez pe cei care spun că S.F. este o ecranizare proastă: este un film prost(esc), dar, dar asta nu-l împiedică să fie o adaptare bună. Ce uită mulți dintre fanii actuali ai seriei este faptul că filmul este făcut cu S.F.2 în minte, un joc nu foarte pretențios. Nu mă înțelegi greșit, gameplay-ul este demențial, personajele însă erau dezvoltate simplist și oarecum în zeflemea. Filmul nu numai că ție lucrul acesta și nu se ia niciodată în serios, dar reușește în același timp să creeze în doar două-trei secvențe personaje memorabile. În realitate, faptul că acest film prezintă și integrează în acțiune toate personajele din S.F.2, plus 3 din cele 4 ale add-on-ului, este o mare realizare. Van Damme (Guile) și Raul Julia (Bison) își fac treaba, locațiile sunt exotice și variate, Cammy (Kylie Minogue) și Chun-Li sunt frumoase. Ce să mai, S.F. este și va rămâne (lângă SMB și Mortal Kombat) un



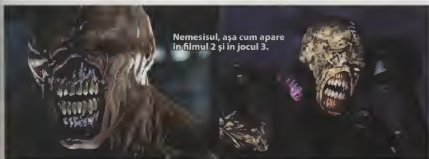
film de cult, când vorbim de filme+ joc. Și are, după părerea mea, doar două mari minusuri: Ken și Ryu nu sunt suficiente de masivi și, implicit, pentru mine, nu cad pe personajele făcute atât de bine de franciză, iar coreografia luptelor nu (mai) aduce onoare, așa cum ar trebui, acestei marcate serii de jocuri.

În următorii ani fighter-ele au pierdut din impuls și popularitate, iar S.F. nu și-a mai făcut apariția pe marile

Jackie Chan, cel mai Chun-Li

Dacă mă întrebați pe mine, actorul care a reușit cea mai corectă încarnare (sici) a lui Chun-Li este maestrul Jackie Chan, în “City Hunter”. Un film cu bătaii tipic Hong Kong-ului, inspirat din manga (banda de desene animate) cu același nume, în care eroii și antieroi intră într-o sală de jocuri electronice unde... e imposibil de descris... să zicem că... un scurt-circuit îi transformă în personaje din Street Fighter. Secvența este de neuitat.





Nemesisul, așa cum apare în filmul 2 și în jocul 3.

Până când groaza ne va lua

Pentru că văd că nici cu comasatul nu merge, mai dau și un clic dreapta -> Send To Zip peste și, cu ocazia asta, adun toate fimele făcute după jocuri cu tente horror (mai mici sau mai mari) în această secțiune.

"Resident Evil este cea mai prolifică și cea mai bună serie film-jocuri existentă. Iar primul film din serie este, probabil, cel mai bun film-joc făcut vreodată. Spun probabil, pentru că, deși este un film bun, extraordinar chiar, pentru o acțiune-SF cu zombie care nu vrea nimic mai mult de la viață, este totuși o „adaptare” nu tocmai perfectă. E clar că inspirația, episodului” vine din primele jocuri, ceie pe stil vechi, adevăratele survival-horror, pe care, probabil știți, le iubesc. Filmul nu este însă nici pe departe un survival-horror. Eroina este, de fapt, o super-eroină, și nu o persoană normală, înfricoșată și stângace. Dar poate și mai greu de digerat este faptul că aproape toate scenele se petrec în laborator. În RE (primele 3 părți, plus cele câteva spin-uri) ne plimbăm în majoritatea timpului pe străzi întunecate, prin conace și camere secrete. Frumusețea jocurilor venea de aici, din arhitectura acestor locuri părăsite, sumbre, dar în același timp fastuoase și/sau misterioase. Dar, deși poate fi tras de urechi cum că nu este o adaptare bună, filmul este, în schimb, din punctul de vedere al spectacolului, excelent. Entertainment de calitate. În primul rând, arată extraordinar chiar și după 10 ani. Milla joacă foarte bine... ar am văzut o femeie care poate fi atât de fragilă acum, iar în secunda doi atât de puternică. Cei care iubesc Al Cincilea Element știu despre ce vorbesc. Iar rolul de aici) se potrivește ca o mânășcă. Ba mai mult, se vede că producătorul-regizorul-soțul Millei are o pasiune pentru jocuri și a pus aceeași pasiune și în ce a creat. Rare vezi un

film de acțiune-horror cu atât de puține greșeli logice. De fapt, Paul W.S. Anderson arată, în partea a doua a seriei, că știe să plece urechea și la comunitate. În episodul 2 ("Apocalypse" - 2004) fan service-ul este substanțial. 2-ul este un film mai slab decât primul, dar o adaptare de 10 ori mai bună. Cu locații și personaje care provoacă nostalgii puternice - secția de poliție, trupele S.T.A.R.S., Jill Valentine, Carlos și Nemesisul, cu tot cu explicație. Povestea este și ea un twist (asemănătoare, dar nu chiar) al celei din RE4 (jocul). Episodul 3 ("Extinction" - 2007) cade ca entertainment exact între primul și al doilea, dar nu mai are nicio legătură directă cu jocurile. Pur și simplu acțiunea este mutată într-un viitor apocaliptic în care „zombie” aproape au exterminat rasa umană. Pe de o parte, este supărător că filmul, și nu jocul, împinge story-ul atât de departe, pe de alta, povestea se încadrează perfect în nebunia universului numit Resident Evil. Greu găsești o franciză cu mai multe personaje și mai telenovelă ca asta. Fan service-ul este, deci, slab aici, pentru că tot ce au putut împinge au fost câțiva boși și zombie mai speciali și câteva personaje mult iubite: Carlos, Claire, Wesker. Asta nu înseamnă că vă veți plictisi, nu, filmul te poartă până la sfârșit fără probleme și nu dezamăgește decât în două, trei momente, când realizezi că ideile s-au cam terminat și scenaristul (acești Paul) începe să împrumute din alte jocuri sau filme (Parasite Eve, Păsările etc.), și nu o face tocmai convingător. Filmul a fost un succes de casă, poate și pentru că mulți dintre cei care s-au dus să-l vadă sunt fani celorlalte două filme, și nu ai jocurilor. Am putea spune că RE este prima serie film-joc care și-a depășit condiția și are puterea acum să se ducă în orice direcție dorește, fără a-i fi frică că va fi strivită de comunitate. 4 ("Afterlife



Milla - Alice. Un erou nou al francizei



Las Vegasul din Resident Evil: Extinction

Lista filme+jocuri lansate

Super Mario Bros.	1993
Double Dragon	1994
Street Fighter	1994
Mortal Kombat	1995
Mortal Kombat: Annihilation	1997
Wing Commander	1999
Lara Croft: Tomb Raider	2001
Final Fantasy: The Spirits Within	2001
Resident Evil	2002
Lara Croft: Tomb Raider: The Cradle of Life	2003
House of the Dead	2003
Resident Evil: Apocalypse	2004
Alone in the Dark	2005
Doom	2005
BloodRayne	2006
Silent Hill	2006
DOA: Dead or Alive	2006
Postal	2007
Resident Evil: Extinction	2007
Hitman	2007
In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale	2008
Far Cry	2008
Max Payne	2008
Street Fighter: The Legend of Chun-Li	2009
Tekken	2009
Prince of Persia: The Sands of Time	2010
Resident Evil: Afterlife	2010
Resident Evil: Retribution	2012
Silent Hill: Revelation 3D	2012

Tot pe vine:

Untitled Tomb Raider (reboot)
Mortal Kombat
Angry Birds
Metal Gear Solid
God of War
Assassin's Creed
Devil May Cry
Uncharted: Drake's Fortune
Second Hitman film
Zombie Massacre



Zombie pe motocicletă: Penumbra

– 2010) este și el, dacă excludem sfârșitul, divertisment de calitate. Filmul are zvâc și personaje memorabile, Chris Redfield apare și el, și o bună bucată din acțiune se petrece într-o pușcărie veche (genial, dacă stăm să ne gândim că Chris este jucat de Wentworth Miller, aka Michael Scofield), deci, încă poți vedea printre crăpături de unde vine seva... Sfârșitul neagă însă toată munca depusă. E pentru prima oară (ce mult le-a luat) când apar greșeli logice flagrante și replici scurte și proaste, știi genul, cele care vă fac să vă dați o palmă peste frunte (facepalm). Tot spre sfârșit, idelle se termină și ele brusc, așa că se copiază cu nesimțire din alte jocuri – Matrix, tată, că e cul – și totul se duce de răpă. Despre 5 ("Retribution - 2012) aș vrea să spun că este cel mai slab dintre toate, enunțul însă nu ar sublinia corect adevărul. Filmul este incredibil de slab. Pur și simplu mă uitam la el și exclamam: „Doamne, câtă prostie; fără limite; continuă”. Imi era jenă gândindu-mă la actorii și ce trebuie să

joace. Când am ajuns acasă, am deschis IMDB și am verificat numele regizorului și pe al scenaristului, fiindcă imi părea imposibil ca cineva ca Paul, care a arătat atât bun simț și atenție la detalii în trecut, să scoată așa ceva. Filmul are de 3 ori mai multă acțiune decât celelalte, dar este de 10 ori mai plictisitor. Povestea este ca și inexistentă. Personajele și replicile la fel. Efectele, incredibil după 10 ani, de multe ori mult mai slabe. Nu există nicio scuză pentru ce au creat aici. Dacă numeau filmul Resident Evil + Left 4 Dead = Mortal Kombat, și nu s-ar fi luat în serios, poate l-aș fi iertat, dar când cheltui 65 de milioane și faci... așa ceva unei serii cu sute de mii de fani, care vin cu așteptări, nimic nu ar trebui să te mai scoată din... și mai trist este că mulți au fost orbiți de 3D și de explozii, și exclamă sus și tare că această parte e cea mai aproape de ce e RE, jocul. Cum?! Nu pot decât să glumesc, cum că trebuia să apară și un film de rahat, pentru că și jocurile (RE) respectă cu sfințenie această



Chris și Chris Redfield, în Alone in the Dark



Christian Slater este Edward Carnby în Alone in the Dark.

regulă și din când în când mai apare câte unul de ți-e șnevăzu jenă să-l faci review.

*House of the Dead (2003) și *Alone in the Dark (titlu românesc: Casa morților) (2005) sunt primele încercări-joc ale ilustrului Uwe Boll și, trebuie să recunosc, le-am pornit cu frică. Plutește atunci când atăta ură în jurul acestui nume (nu fără motiv), încât mă dușă să am spus, iar, că o să opresc televizorul și o să plec din așa-zis cameră, într-un gest sinonim cu cel făcut la cinema când interesul, spul: „atât!” și din nou m-am înșelat. Filmele nu sunt din-ă-m pe

Video, televiziune, animații, documentare

Există, separat de lansările cinematografice, și multe filme – joc lansate direct pe „video”, sau filme făcute pentru televiziune. Dar și seriale, animații și documentare. Printre cele mai interesante mi-au părut: „Last Order: Final Fantasy VII” și „Final Fantasy VII Advent Children”, „Dead Space: Downfall” și „Dead Space: Aftermath”, „Dante's Inferno: Animated Epic” și „Halo Legends”. Nu sunt fabuloase, dar sunt animații care îmbogățesc universurile din care provin și cred că pot fi apreciate de majoritatea fanilor. La fel cum poate fi apreciat, mulți spun că e chiar extraordinar, și serialul „Halo 4: Forward Unto Dawn”, făcut de Microsoft (cu un buget enorm) pentru a promova jocul apărut acum câteva luni. „The King of Kong: A Fistful of Quarters” este un documentar foarte bun, care poate trece ca film fără probleme, despre doi dintre campioni (la scori) jocului Donkey Kong și șicanele din spatele acestor „campioni”. În Europa, este o serie de documentare foarte interesante, făcute de Discovery, despre tot ce înseamnă jocuri.



The Rock găsește BFG-ul în Doom; mă declar mulțumit.

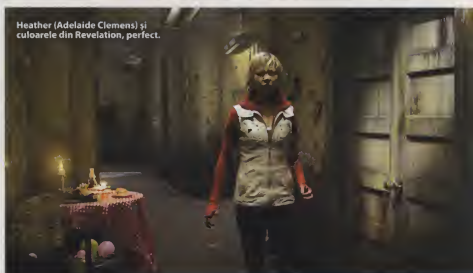


Deja sunt stresat.



nevăzut, nu sunt jucate (total) de-a-n boulea, nu au o poveste (prea) ignitoare, sunt însă extraordinare de plictisitoare. Dacă pornești la a le vedea gândindu-te că o să vezi o nouă venire a lui Rodríguez sau un nou Aliens, atunci da, o să dai cu floricelele de pământ și o să înjuri două săptămâni. Dar, să fim serioși, vorbim aici de un așa-zis producător-regizor-scenarist care nu avea niciun interes, pe atunci, ca filmele lui să aibă profit. Și că tot m-am pomit, House of the Dead putea fi foarte ușor transformat într-o parodie cu zombie care să simuleze filmele de categorii B din trecut. Ar fi fost genial, iar fanii jocului l-ar fi iubit, pentru că și jocul se încadrează în aceleași tipare, dar nu s-a vrut. Alone in the Dark are o poveste chiar mai interesantă decât HotD, slavă mitologiei jocului, probabil, dar, din nou, nu s-a vrut mai mult. Ca adaptări după jocurile cu aceleași nume, filmele sunt nule. HotD și aITD nu merită timpul vostru decât ca studiu de caz.

Aș putea spune că și "Doom (2005) suferă de aceleași probleme ca filmele lui Uwe, dar aș greși. Aici producătorii nu au încercat să-și bată joc de munca lor și se simte. Că n-a ieșit cine știe ce poate fi astfel cât de cât iertat. Filmul are acțiune, poveste, o țară de fan service și actori cu personalitate. Mi-au plăcut armele cu cititor de amprentă și felul în care reacționează comandoul trimis să curețe laboratoarele (când vezi monstrul în fața ta, nu te sperii ca un sclifosit și începi să alergi de nebun pe coridoare, alergi după el și îți tragi cu tot ce ai), dar în același timp nu am putut să nu mă întreb cum de nu au cu ei (dacă tot au astfel de arme) sceneri înfrăușu – ce înfrăușu – pe toate spectrele posibile, detectoare de mișcare sau de ce nu aprind niciodată lumina etc. Dar nu vă faceți griji, din acest punct de vedere, Doom 3 (jo- cu adică) este la fel de cretin. Dacă jocul v-a lăsat rece (sau nu l-ați jucat) și aveți puterea să nu disecați prea mult situațiile date, recomand acest film fără probleme.



Heather (Adelaide Clemens) și culoarele din Revelation, perfect.

Dacă, în schimb, Doom 3 este printre preferatele voastre, o să fiți dezamăgiți. Povestea este schimbată înspre mai prost aici – de fapt, dacă nu ești atent, nici măcar nu realizezi că în film ești pe Marte –, iar toată acțiunea se petrece în laboratoare și în canalizări. Nu tu oraș, nu tu ruine, nu tu artifact...

Am lăsat la sfârșit cireașă de pe torturi. Nu de alta, dar, dacă primul Resident Evil este cel mai bun film – joc, din punctul de vedere al spectacolului, seria "Silent Hill este de departe cea mai bună ecranizare. Și, de altfel, singurele filme din acest grup care pot fi numite cu adevărat horror. Sperieturi ieftine găsiți în mai toate filmele de mai sus, dar aici groaza este mult mai puternică și se alimentează din fricile ancestrale ale omului. Prima parte poate fi vizionată de iubitorii genului fără probleme și sunt toate șansele să fie apreciată ca unul dintre cele mai bune filme horror existente. Și le dau dreptate, uni-

versul SH este criminal, un coșmar continuu, care-ți taie răsufarea, cu atât mai mult dacă ai jucat jocurile. Filmul cade însă în păcatul mediocrității actuale și explică prea mult, și prea departe de joc, din ce se întâmplă. Puterea titlurilor SH, dar mai ales a celei de-a doua părți, constă tocmai în această ambiguitate a poveștii, simbolismul și personajele sunt la fel de incerte ca și coșmarul prin care te plimbi. Filmul începe foarte slab, cu o mamă care ia decizii pe care mintea mea le-a acceptat greu ca normale, dar și cu câteva efecte penibile. După aceste prime 10-15 minute însă, se transformă și nimic nu mai contează. Dacă ești un fan al primelor 3 părți ale jocului, partea de mijloc a filmului o să te lase cu gura deschisă. Felul în care este recreat orașul, monștrii, ceața, trecerea de la coșmar la iad, sufletele torturate, școala, Pyramid Head, totul, absolut totul este „minunat”. O să vă stea inima întind că urmează și de cele mai multe ori nu

OMG! Angelina...



veți fi dezamăgiți. Posibil ca doar sfârșitul să o facă, mai mult sau mai puțin, în funcție de cât iubești jocurile și de când le-ai jucat ultima oară. Per total, probabil o să te împaci cu gândul că în sfârșit culva l-a reușit și a refăcut aproape perfect un univers (și ce univers greu) și atmosfera unui joc. Partea a doua a filmului, "Revelation" (2012), duce fan service-ul la cote extreme. Redirecționează povestea spre ce s-a întâmplat cu adevărat în joc și reproiectează tot episodul SH3 cu o obsesie pentru detalii laudabile. Heather (Adelaide Clemens) este aproape identică cu tiza el din joc, scenele sunt în oglindă, atmosfera la fel. SH3 este însă un joc mult mai slab decât prima și a doua parte, și asta se reflectă și în film. În plus, dacă reproduc cu sârg fiecare scenă memorabilă a unui joc, fie el și extraordinar, asta nu înseamnă că o să-ți rezulte automat un film de calitate. Dimpotrivă, așa putea spune, mediile au diferențe notabile, iar ce subliniază foarte bine Revelation este tocmai faptul că încă nu știm cum să le îmbinăm perfect. Recomandare caldă pentru fani, nu prea îndrăgiți, ai francizei, dar un „atenție!” mare pentru cei care nu știu ce înseamnă acest univers. Filmul s-ar putea să vă lase în ceață, și la propriu, și la figurat.

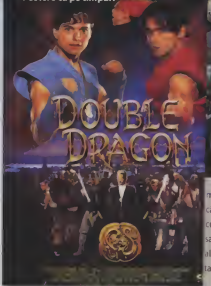
Dă-le acțiune și aventură și toată lumea o să fie fericită

Probabil că jocurile care se pretează cel mai bine adaptărilor cinematografice sunt cele de acțiune și aventură. Majoritatea îți dau o libertate de mișcare impresionantă, pentru că locațiile și povestea se schimbă de la un episod la altul. Astfel, „tot” ce îți trebuie este un scenariu bun, care să se încadreze în universul dat, și un actor, care să semene cât de cât cu eroul jocului. Restul, dacă știi ce faci, ar trebui să vină de la sine, nu? "Double Dragon, lansat în 1994, la doar un an după startul numit SMB, putea fi dus în orice direcție, pentru că jocul

era un Beat'em Up fără alte pretenții. Și dus a fost, și nu s-a mai întors. Scenariul încearcă o poveste interesantă și un viitor sumbru în care bandele de cartier sunt la putere, dar filmul eșuează pe toate planurile. Luptele (cele mai importante aici, nu?), replicile și felul în care sunt jucate, efectele și acțiunea sunt penibile. Filmul nu se la deloc în serios, așa că i se pot ierta multe, dar, chiar dacă iubești filmele de categorie B, tot o să strângi din dinți în câteva locuri ca atunci când cineva își tocește unghile pe tablă, și asta pentru că în B-uri greșeliile erau de cele mai multe ori benevole și ironic-haioase, aici... pur și simplu îți e jenă de prostia regizorului și a actorilor. Slab, foarte slab! "Wing Commander (1999) este însă o alegere mult mai grea și, așa putea spune, chiar neașteptată. Primele jocuri ale francizei sunt foarte lubite și au o poveste interesantă în care fanii se pot pierde și obseda. Și, bineînțeles, filmul l-a dezamăgit pe toți. Pelicula nu este de nevăzut, cine nu este interesat de jocuri ar putea găsi-o chiar distractivă – imaginați-vă un Battlestar Gallactica făcut cu un buget de 10 ori mai

IT'S NOT JUST A GAME ANYMORE

Postere ca pe timpuri



TCS Tigers Claw în toată splendoarea, în Wing Commander



Kara și viitorul filmelor animate fotorealiste.

Din 2001 cu al lui Final Fantasy: The Spirits Within și până acum, tehnologia a avansat enorm, iar viitorul arată bine de atât. "Kara este proiectul celor de la Quintic Dream (Heavy Rain) în care și-au testat noile tehnologii.

Scurtul filmuleț, randat în timp real pe un PS3 cică, arată extraordinar și pentru prima oară găsim că cineva a reușit să dea viață unui actor animat.



Singurul lucru bun din film, Kristanna Loken - BloodRayne

Secvență din Final Fantasy: The Spirits Within, v-am convins?



mic și cu actori proști. Ca 99% din SF-unle spațiale, dacă-i, desfaci" din punct de vedere logic, îl faci praf, dar cu toate astea poți găsi și câteva idei și secvențe interesante. Câteva efecte chiar mi-au plăcut și, până una, alta, chiar și așa, cu replicile lui penibile, filmul m-a purtat până la sfârșit.

"Lara Croft: Tomb Raider (2001) și, continuarea" "The Cradle of Life (2003) vin cu exact ce vorbeam mai sus, un scenariu bun, care cade exact pe ce vinde jocul, plus o actriță puternică, în stare să o personifice pe Lara. Bineînțeles că și aici sunt mulți care se plâng că filmul este slab, dar eu spun că e cazul să-și recalibreze așteptările. Filmele sunt exact ce sunt și jocurile. Aventură și acrobafii în locații exotice. Un Indiana Jones mai modern, declinat la feminin. Lara Croft mi-a părut mereu în jocuri o păpușă gonflabilă drăguță, iar Angelina Jolie face cu vârf și îndesat datoria. Filme uyoare, de vară, care chiar fac cinste francizei, perfect vizionabile dacă vă place genul.

"Final Fantasy: The Spirits Within (2001) este încercarea grandioasă a celor de la Square de a aduce universul Final Fantasy pe marile ecrane. Este primul film fotorealistic, animat integral pe calculator din istorie, iar producția lui a costat peste 130 de milioane de dolari.

Este regizat chiar de creatorul seriei, Hironobu Sakaguchi, iar randarea a necesitat un server cu mai bine de 950 de stații grafice. Square avea gânduri mari și dorea să folosească tehnologia pentru mai multe filme Final Fantasy, dar, din păcate, pentru că Spirits Within a ajuns să coste atât de mult - numai producția a durat 4 ani -, nu și-au recuperat investiția. Ceea ce i-a forțat să închidă noua și special creată casă de producție. Ce a ie-

șit însă este, exceptând animațiile faciale (atât se putea la aceea vreme), extraordinar și ar trebui să fim, ca pasionați de tot ce înseamnă jocuri, mândri. Beowulf, făcut 7 ani mai târziu, arată penibil, prin comparație, și d-abia în 2009 putem spune că FF:TSW a fost detronat, de Avatarul lui Cameron. Pentru că aici așteptările erau, pe bună dreptate, mari, filmul a dezamăgit pe mulți. Povestea și personajele sunt oarecum terne, în timp ce fanii seriei s-au plâns că filmul nu are legătură directă cu niciunul dintre jocuri. Oarecum ciudat, așa spune eu, dacă ne gândim că primele 11 jocuri din serie și-au creat, fiecare în parte, propriul univers și personaje.

Când am pornit primul film făcut de Uwe din această nouă încercare, deja mă gândeam că o să le pot comasa pe toate așa cum am făcut mai devreme și că o să pot spune dintr-un foc că toate sunt atât de mediocre, încât cel mai sigur o să vă adoarmă. Dar nu... Surprizele s-au ținut lanț! "BloodRayne (2006) este chiar mai slab decât House of the Dead și Alone in the Dark, ceea ce l face aproape de nevizionat. Dacă până acum filmele lui joc mai aveau cât de cât sens și efecte, ei bine, luați-vă la revedere. Aș vrea să spun că Uwe a văzut că merge cu fentatul taxelor și, când a aflat că o să se schimbe legea, a făcut repede un film care să cadă, încă, sub incidența ei.

Bineînțeles că nu am de unde să știu dacă acesta este

Pisică amortizor. Nu poate fi decât Postal și o altă secvență de neuitat.



Pădurile nu sunt așa tropicale în FarCry, filmul.

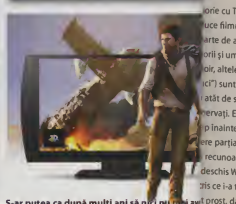
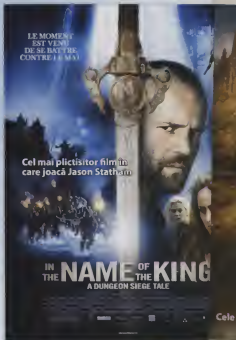


adevărul, așa că o să rămân doar cu speculatul. Eram însă chiar curios să văd cum o să o scoată Uwe la capăt cu următorul lui film, care va trebui să aducă profit. Guvernul german te ajută în continuare dacă investești în filme, dar partea cu „Vai! Nu ai scos profit, mai la niște bani înapoi!” a fost îndepărtată.

Ștind cu ce se mănâncă jocul „Postal”, mi-am spus că nu are rost să-mi chinul soața și am pornit filmul (2007) cu același nume într-un moment în care făcea altceva. Am privit mai puțin de 10 minute și, după ce am râs mai mult decât am râs la toate filmele++ joc văzute vreodată, l-am oprit și m-am dus să o caut pe Raluca, pentru că am simțit că nu trebuie să plardă așa ceva. Poate credeți că următoarele rânduri sunt o glumă, dar nu, Postal este cel mai bun film++ joc făcut de Uwe și dovada clară că omul este cât se poate de inteligent și capabil, dar pur și simplu nu-i pasă. Filmul este, pentru cei care pot aprecia comediiile care dau o mare palmă societății în care trăim, incredibil. Dacă vă plac South

Park, Idiocracy și nebuniile create de Sacha Baron Cohen, iar Falling Down și mai noul God Bless America v-au făcut sângele să fiarbă, atunci o să găsiți Postal demențial. Uwe nu se dă înapoi de la nimic. Filmul începe în cabina unui dintr-un avion care are să rămăne turnurile gemene, unde aflăm că deturătorii vor să renunțe pentru că totmai ce l-au sunat pe Osama, iar acesta nu le-a putut garanta mai mult de 20 de virgine, și se termină cu Bush, care îl ia de mână pe același Osama și-i spune „I think this is the beginning of a beautiful friendship”, după care amândoi alegă în joacă pe un câmp în plin bombardament. Nimeni nu scapă ne-plesnit: prostia, rasismul, religia în totalitatea ei, America, naștiții și încă. Uwe își aplică o palmă chiar și lui, pentru că are o apariție și este prezentat ca acel dudu care s-a îmbogățit în urma filmelor făcute după jocuri. După care, creatorul jocului, Vince Desi, apare și el și strigă „Uwe, ce dracu' ai făcut cu jocul meu?”, la care Boll răspunde „nu știu care e problema ta, filmul e demențial”, și se iau la bătaie, dez-

Una din secvențele interesante din Max Payne



S-ar putea ca după mulți ani să nici nu mai avem nevoie de filme, pentru că multe din jocuri s-așa tînd, filme de acțiune interactive.



Cele 200 de milioane se simt până și în posterele printului.

voltând, astfel, una dintre cele mai memorabile scene pe care le-am văzut, una dintre multele din acest film. Nu mai trebuie să spun că toată această nebulie cade perfect pe ce înseamnă Postal, iar filmul e un succes chiar și din acest punct de vedere.

Din păcate, Postal e doar excepția de la regulă, deoarece în cazul lui "In the Name of the King: A Dungeon Siege Tale" și "Far Cry, ambele lansate în 2008. Uwe găsește fonduri, pe care le și deturbează cred, pentru că mi se pare imposibil ca ItNotKADS să fi costat 60 de milioane și revine la misurupismul deja arhicunoscut. Filmele se încadrează perfect în tipare, nici prea, prea nici foarte, foarte. Plictisitoare, dar și cu câteva secvențe interesante. De nerecomandat însă celor care iubesc jocurile din care s-au inspirat.

În cazul "Hitman (2007) aș putea da copy-paste la ce am scris în dreptul lui Tomb Raider fără probleme, doar că ar trebui să schimb aventura cu acțiunea și Indiana Jones cu... Jason Bourne. Ba, aș putea spune că Hitman e chiar mai bine făcut și încheiat, cu o mențiune însă - pentru fanii jocului, filmul are, ce ciudat, prea multă acțiune. 47 e prea super om și prea puțin asasinul tăcut pe care-l știți. În același mod, aș fi vrut să dau copy-paste și în cazul lui "Max Payne (2008), dar nu pot. Producătorii probabil au crezut că Payne, jocul, cade în aceeași categorie cu Tomb Raider și Hitman și că pot duce filmul în ce direcție vor ei. Nimic mai departe de adevăr: Povestea și atmosfera (ploaia, norii și umbrele nu creează cu de la ele putere Noir, altele sunt ideile din spatele acestei „tehnică”) sunt atât de departe de ce înseamnă jocul și atât de slabe prin comparație, încât o să vă enervați. E ca și cum scenariștii au primit o bătă în cap înainte de a se apuca să scrie și a avut o pierdere parțială de memorie, după care i-a fost jenă să recunoască că nu știu nimic despre acest univers, a deschis Wikipedia, a citit trei rânduri despre și a scris ce i-a trecut prin cap. MP nu este un film neapărat prost, dacă vă plac polițistele mai lente și mai

sombre, dar ca adaptare este nul. Sincer, nu cred că a existat persoana cu putere de decizie pe platou care să fi jucat jocul.

"Prince of Persia: The Sands of Time este cel mai scump film ← joc făcut până acum (200 de milioane) și dovada că mergem în direcția bună. Actori capabili, filmări de calitate, efecte la fel. Locații spectaculoase și frumoase. Poveste interesantă și destul de aproape de ce înseamnă jocurile. Filmul seamănă de multe ori mai mult cu Assassin's Creed, dar nu cred că avem de ce ne supăra, Ubisoft deține ambele francize, iar jocurile au foarte multe în comun. Ba chiar au avut curaj să și încheie în stilul semi-dulce al jocurilor, incredibil pentru Hollywood, și un film atât de cald. Recomand!

Adaptări nu, inspirații da

Există și câteva filme care se inspiră enorm din jocuri sau își transportă acțiunea în acest univers, iar trei dintre ele sunt (discutabil, dacă vreți) mult mai bune decât oricare dintre cele prezentate aici. "Tron, filmat în '82, când majoritatea jocurilor aveau ca Pong, este deja un film de cult, în care eroul este absorbit în jocul creat de el și trebuie să lupte pentru a reveni în lumea reală. Între timp, a apărut și o continuare modernă, care vine cu câteva secvențe interesante, dar care cade până la urmă în mediocritate. "Scott Pilgrim vs. the World (2010) este (din nou, discutabil) cel mai bun film prezent în aceste pagini. Dacă vă plac benzile desenate și jocurile, această peliculă este tata ecranizărilor. Cu super filmări, aluzii, inserții, muzică, scene de luptă, povești de dragoste, replici, efecte. Totul, dar absolut totu este impresionant. Un film care s-a așezat în topul meu 10 fără probleme. "Wreck-It Ralph ne arată că Disney a prins curaj după succesul Prince of Persia: The Sands of Time și nu dăruiește un desen animat în care Ralph, un personaj negativ al unui joc arcade, se răzvrățește și decide să devină erou. În drumul lui inițiat se întâlnește cu alți eroi din alte jocuri, printre care și Pac-Man sau Blanka, și desenează (sic!) împreună cu ei o poveste plină de culoare, foarte aproape de inimile noastre. Recomand.



„Creativity is boundless” este numele acestei compoziții, Pixelnase.
„Sigur că da”, spune mai-marele, „dar poate fi porționată.”

Simplify (VII)

Cei dintre voi care huzureau pe scena de gaming încă din anii '90 își vor aduce aminte cu siguranță de celebrul add-on, specie astăzi mai degrabă căzută în desuetudine. Practic, în acea perioadă orice joc care înregistra un grad de succes măcar mediu, și mă refer în special la vânzări, nu la opiniile criticii, avea șanse destul de mari să primească, în cel mult un an de la apariție, un expansion pack. Popularitatea acestei practici nu trebuie înțeleasă numai ca o strategie de ordin financiar, ci ca o împlinire concomitentă a unor deziderate care țin atât de creativitate, cât și de vandabilitate. Voi explica imediat ce înțeleg prin asta, dar pentru moment cred că se cuvine un scurt preambul.

Ne-am obișnuit ca orice ține de creativitate să fie asociat în mod tradițional cu dezvoltatorul, orice trimitere la rațiuni economice fiind automat corelată cu distribuitorul, iar asta, trebuie să o spunem, în mod negativ. Noi, clienții, am ajuns să percepem procesul de dezvoltare ca pe o negociere furioasă, un nelcetat compromis scrâșnit, și mai puțin ca pe o conlucrare între producător și distribuitor. Ni-l imaginăm ca făcând parte din tabere adverse, tot timpul pe picior de război, iar la această imagine au contribuit și repetatele lamentări ale diverselor studiouri de producție (creatorii) în privința ingerinței de cele mai multe ori cenzuratoare a mai-marilor (industriașii, „negustorii”). Adevărul este că multe dintre companiile mamut din trecut înglobau ambele funcții, împărțite, desigur, unor departamente diferite, însă aparținând unui întreg mai coeziv, părând cel puțin că

acționează mai mult decât în prezent sub aceeași umbrelă, cum s-ar zice.

Episodul VII – Ruda săracă a add-on-ului

Dar să revenim la ideea de add-on. Spunem că satisfăcea în același timp două nevoi. Pe de o parte, cei care erau interesați de bunul mers financiar puteau să derive profituri deseori considerabile cu costuri minime autorizând ieșirea rapidă pe piață a unui add-on care să profite de pe urma ecorurilor lăsate în urmă de jocul-mamă. În același timp, trebuie să ne întrebăm ce reprezenta pentru dezvoltator un asemenea expansion pack, lansat la atât de puțin timp – posibilitatea exploatarea unor idei și planuri care fuseseră abandonate pe masa de lucru sau tăieturi din proiectul inițial care nu apăsaseră să vadă lumina versiunii 1.0. Având în minte expansion pack-ul clasic

(vezi Commandos: BTCOD, Carmageddon: Spliat Pack), acesta nu viza niciodată modificarea unor mecanici sau produsul principii de joc fundamentale, care erau condiționate de structura engine-ului, dar și însoțite de locu Age of Empires care și-l câștigase jocul-mamă în mentalul popular. Născută ca principiu, noutatea era constituită dintr-un bagaj de hărți, niveluri, arme, inamici, upgrade-uri și a.m.d., rod trolabil al eforturilor imaginative personale sau colective din penii fiind oada de producție și cărora nu li se acordase șansa la imperiali-

AoE: Rise of Rome e un add-on old-school de calitate. Astăzi ne-ar fi fost, probabil, împărțit în 3 dic-uri. Infanteriile pe câmpii



Brood War a venit cu o poveste care se întindea pe parcursul a trei campanii deosebit de migăloase construite, transformând-o în personaj central pe individ. Unul dintre cele mai bune expansion-uri pe care le-am jucat.



existență mai concretă din lipsă de timp sau spațiu. De obicei, ele nu erau prezentate nede publicului, ci erau unite de un minim fir logic, le era creat un context, un ambalaj – o brumă de poveste, niște situații de joc sau măcar o causalitate oarecare.

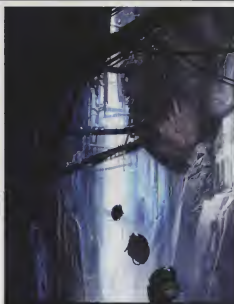
Deci, expansion pack-ul era un pariu câștigător pe ambele fronturi: nu numai că se puteau obține venituri deloc neglijabile cu investiție și efort minime (engine complet funcțional, mecanici nealterate, multe din idei deja existente), dar persoanele care își văzuseră unele concepte și idei omise din varianta standard aveau acum ocazia să și le publice prin acest apendice. Cum la început add-on-urile nici nu funcționau fără varianta originală a jocului (o altă smecherie de marketing?), jocul vanilla + add-on(uri) se constituia într-un veritabil corresponsent al versiunilor Director's Cut din cinematografie. Tot ce fusese lăsat pe dinafară, pus acum laolaltă cu ideile care surveniseră ulterior sau prea târziu ca să mai fie implementate, nici nu se pierdea, nici nu era reciclat pentru iterația numărul 2, ci era lansat ca ornament destinat să confere rotunjime și lustru suplimentar produsului deja existent (contra cost, desigur).

Natura și calitatea add-on-urilor au variat în timp. Age of Empires: The Rise of Rome aduce, de exemplu, o singură civilizație nouă cu adevărat și o campanie aferentă (extinsă, ce-i drept), celelalte trei noi popoare controlabile în multi (palmirienii, cartaginezii și macedonenii) fiind identic reproduce după calapodul Imperialistilor latini, singura diferență făcând-o numele

și culoarea. Age of Empires 2: Age of Conquerors face parte deja dintr-o categorie mai ambițioasă: aduce cinci civilizații noi, însă acum trei dintre ele (hunii, aztecii și spaniolii) posedă stil arhitectural, arbore tehnologic și unități personalizate, ca să nu mai vorbim de campanie single separată. Pe lângă toate aceste adăugiri de conținut, ambele add-on-uri îndeplinesc funcția de master patch, corectând și îmbunătățind o serie lungă și importantă de probleme.

Starcraft: Brood War reprezintă o bornă aparte, deoarece este, poate, primul add-on al unui joc ce se bucură de o popularitate de invidiat, care îl egalează sau poate chiar depășește la acest capitol. În plus, Brood War oferă o experiență single sensibil egală cu cea a jocului-mamă (3 campanii cu poveste consistentă și doar câteva misiuni mai puțin decât în Starcraft) și acționează ca o rampă suplimentară de lansare a unui dintre multile-urile cele mai îndrăgite din istorie. Aș îndrăzni chiar să afirm că, dacă Brood War n-ar fi existat, mirajul nebunesc pe care l-a stărnit jocul de strategie (și care se desfășoară cu suficientă impetuoșitate în continuare) n-ar fi fost același. Rețetă respectată cu sfîșnit de Blizzard și în cazul Warcraft 3: The Frozen Throne, cu rezultate asemănătoare, deși în direcții ușor surprinzătoare (e discutabil dacă DotA ar fi cunoscut aceeași dezvoltare dacă Blizzard ar fi ales să nu încurajeze fenomenul).

Add-on-ul este destul de rar întâlnit astăzi. Producătorul de MMO-uri este cu siguranță încă atras de idee, fiindcă este cea mai ușoară și ieftină variantă de



Artwork pentru HL: Ep.3, pe care cu toții ne întrebăm de ce nu l-am mai văzut. Se pare că strategia de regândire a expansion-ului clasic n-a produs efectele scontate în visteria Valve.

a-și menține produsul atractiv fără a fi nevoit să facă saltul către acel 2 sau 3 din coadă (vezi WoW). Însă timpurile de dezvoltare sunt mult mai mari, iar conținutul nu mai poate fi compus doar din tăieturi și omisiuni. Valve a încercat o redensare a expansion-ului prin introducerea unui format episodic pentru Half-life 2, dar moda n-a prins. RPG-urile care se întemeiază pe un sistem sandbox sunt larăși teren fertil pentru continuări care nu ating poate dimensiunile unui sequel ca la carte, dar sunt suficient de generoase încât să fie liniștit comercializate la prețuri echivalente unui expansion cămos (vezi seria TES). Dar, una peste alta, add-on-ul, așa cum l-am descris în primele paragrafe, lipsește tot mai des de pe piață, iar așteptările noastre imediate după lansarea jocului favorit nu se mai îndreaptă spre un asemenea produs, ci spre o creație de notorietate mai recentă: dic-ul.

Trebuie luate în considerare două aspecte extrem de importante atunci când încercăm să construim un discurs pe marginea rolului dic-ul în industria gameristă: că de azi, de altfel devenite banale în ciuda unei

Pack),
nici sau
onate de
e locul p
lar. Nu, l
aj de
d, rod al
din per
nsa la o

De agățat deasupra patului celor care aruncă cu banii în două-trei skin-uri.

Deci, ce mai scoatem, băieți?



ORIGINAL GAME



EXPANSION PACK

30\$



EXPANSION PACK

30\$



No comment.

1999

ORIGINAL GAME



EXPANSION PACK

40\$



2005

ORIGINAL GAME



DLC 15\$

DLC 15\$

DLC 15\$

NOW

constermante contradicții: dlc-urile sunt împlinite de o rezervă ușor ostilă de majoritatea jucătorilor, dar totuși se vând suficient de bine (ba în unele cazuri scandalos de bine), încât să se constituie în practică împănătenită. Dar ce este dlc-ul? În esență, ar trebui să fie un episod de dimensiuni reduse care să se axeze pe un număr mic de aspecte. La modul ideal, dlc-ul se vrea a fi concis și la obiect; generalizând, patru sau cinci dlc-uri de astăzi, luate ca un tot comun, ar alcătui un add-on de modă veche, ca întindere și aport de nou.

Dacă am fi conștienți că producătorul respectă câteva reguli de bun-simț, dintre care cele mai pertinente, având în vedere experiențele ultimilor ani, ar fi stabilirea unui raport preț/conținut corect și neciuitura jocului în mod deliberat, atunci conceptul de dlc n-ar fi unul repugnant. Dimpotrivă, ar fi o modalitate perfectă de a oferi conținut de calitate super-specializat, în ideea în care nu întreaga masă de cumpărători își dorește toate adăvirile care-ar fi fost incluse într-un add-on – unul dintre ei palpită doar la partea de poveste, la cele câteva misiuni noi, alții sunt ațiați exclusiv după noile hărți de multitudine, câțiva își doresc poate să achiziționeze două-trei arme în plus ca să-și condimenteze distracția co-op. În fine, cei mai obsedați vor saliva până și după o mână de skin-uri. Astfel, cel care este interesat doar de o fracțiune anume a întregului conținut nou oferit ar putea acum să opteze defalcat pentru exact ceea ce are nevoie; dacă și-ar dori, ar putea, evident, să achiziționeze întregul pachet la un preț comparabil cu cel al vechilor add-on-uri.

În mare, acea dublă nevoie de care vorbeam la început – de a scoate un venit suplimentar și de a „scăpa” de materialul extra care n-a prins versiunea finală – este perfect îndeplinită și de dlc-uri. Sub acest aspect (atât cu dezvoltatorul, cât și cu distribuitorul mulțumiri, ba chiar cu clientul în posesia unor opțiuni de selecție și economisire înaintea înimaginabile), tranziția ar fi trebuit să fie lină; și totuși, pe undeva simțim că am fost păcăliți. După cum știm cu toții, cea mai frecventă doleanță este tocmai aceea că „dlc-urile sunt prea scumpe pentru ceea ce oferă”. Deși deranjantă, aceasta e mai ușor de digerat decât suspiciunea că unii producători își organizează materialul aflat la dispoziție tocmai în ideea că dlc-urile să fie obligatorii pentru o experiență rotundă (vezi zvonurile în

O blană de urs, un gurgul, o armură... vă cam dați seama cât de greu este să implementezi aceste „îmbunătățiri”.



privința Mass Effect 3 sau Mafia 2), ceea ce ar însemna, ca adevărat, o „porcheria”. Pentru că aici nu mai e vorba de imposibilitate sau de o rațiune obiectivă (de ex., o anumită planșă e tăiată în ultima clipă, considerându-se că nu e suficient de echilibrată), ci de escrocherie.

Unde și ce l-a făcut pe producător (sau distribuitorul este cel care trage aceste sforți) să renunțe la niște reguli în organizarea dlc-urilor care țin de un respect elementar în relația cu clientul? Câștigul financiar este scopul, fără îndoială, iar faptul că dlc-uri oferind conținut ridicol au cifre de vânzări impresionante poate fi pus și pe seama unei inerții consumeriste. Dar unde mai exact s-a produs declicul care a făcut posibilă orientarea unei industrii în bloc către moda dlc-urilor scumpe și zgărite? Un proto-exemplu de dlc ar putea fi considerată mișcarea celor de la EA de a oferi două mașini de curse pentru Porsche Unleashed spre download; dar acesta nu era condiționat de un cost suplimentar, iar

evenimentul (ca alte inițiative de acest gen, poate de anterioare) nu poate greutatea unei schimbări de direcție atât de generale.

Admițând că e doar o speculație și că bănuiala care o voi prezenta în continuare nu este decât rezultatul unor observații și asocieri făcute în nume personal, aș avansa ipoteza că este vorba de o altă franciză, „presariată” de EA, și anume The Sims, care, dacă nu a pornit, cel puțin a dat un avânt considerabil dlc-urilor proastă calitate prin puterea propriului exemplu. Trebuie să înțelegem că nu poate fi vorba de o intenție atent planificată a producătorului de a însemna piața cu o nouă idee de „a face business”; însă piața este un organism viu deosebit de atent care individualizează preia și codifică practicile de succes. Dacă un model face lucrurile este validat de piață (adică aduce bani imposibil ca el să nu fie reprodus și de alții. Multă vreme

Primul The Sims (un joc foarte simpatic, de alții

dar startul unei adevărate curse de înarmare cu add-on-uri, făcându-și deschiderea cu Livin' Large. Ca să știți sincer, eram așteptat cu nerăbdare la vremea respectivă, pentru că varianta vanilia devenea destul de repede picicitoare și reficativă, înșuși natura jocului (care se bazează pe alegeri) făcând necesară existența multor alegeți în toate domeniile – de la obiecte achiziționabile, până la meserii sau variabile afective și fiziologice ale „similor”. Dar încă de atunci am putut să îmi dau seama că îmbutărirea în care care le aducea Livin' Large, ca și durată și calitatea satisfacției pe care ele mi-o procurau, erau limitate. Fîind un adult on, acesta se epuiza și mai repede decît originally!

I-au umplut toate sacii expansion-ului, care au încercat dintr-o dată să scurteze timpul de dezvoltare a produselor, în loc să se bazeze pe dezvoltarea scării (sic), arătându-se mai mult decât dezachizatori de drumuri L'L pe un nucleu tematic mai coerent, însă realitatea este că un joc precum The Sims are nevoie de un aprofundare pe plan tehnic pentru a oferi jucătorului suficienți prozodime și variație încât să-și justifice investiția. Modelul pe care The Sims l'a face celebru, exemplul pe care acest joc l'are pentru partenerii de industrie, este că se poate oferi foarte puțin (introducerea a cinci-se obiecte, două-trei meserii, patru-cinci personaje în plus e o operație care nu înseamnă nici efort logistic, nici intelectual prea mare, ci doar un pic de timp) pe foarte mult (nimeni n-a plătit marșuri pe The Sims) în condiții de rentabilitate excelente.

În 2004 se lansează The Sims 2, cu îmbunătățiri majore și se constată, demonstrând că rețeta de joc pusă de subasta de Maxis are un potențial de dezvoltare imens în platforma de care seria suferea (și va suferi din nou odată cu 2-ul) timp de ani de zile era rezultatul unei voințe înfrinate și al unei echilibrări cu răbdarea și portofoliul jucătorilor pe care nimeni n-o mai încercase până atunci. Cu alte cuvinte, nidecăm al lipsei de idei sau al imposibilității obiective de a inova. Cu această ocazie, se produce o ruptură pe care o consideri decisiv în bifurcarea drumului care va purta ideea dic-ului departe de cea a add-on-ului. The Sims 2 se înscrie în cavalcada precesorului, având la rândul-nu mai puțin de opt add-on-

SIMS 2 STUFF PACKS



Ce ne-am fi făcut, măică, fără ele?!

uri. Acestea încearcă timid să ridice ștacheta, flirtând mai provocator cu noile posibilități extinse de gameplay și mimând consistența cu mai multă eleganță și talent.

Ei bine, pe lângă aceste deloc puține add-on-uri, își face apariția (se pare) că EA sau Maxix au intuit corect că piața le poate suferi și așa-zisele „pachete cu lucruri”. Remarcați terminologia: stuff pack față de expansion pack, deocultă o recunoaștere că se poate de deschisă a faptului că singurul criteriu al existenței aceluia pachet este banala acumulare cantitativă, în niciun caz extinderea minimală a posibilităților de joc sau orice ar însemna o îmbogățire multi-dimensională a experienței. Un add-on ca Ground Zero pentru Quake 2, Blue Shift pentru HL sau chiar, la naiba, The Secret Files pentru Jazz Jackrabbit 2 (între noi fie vorba, pe ultimele două le-aș clasifica fără preget ca dlc-uri nerușinate) se chinuiau să ofere un cât mai expeditiv context narativ, situatii de joc practice și tot ce altceva mai presupune

experiență de joc completă atunci când introduceau o armă sau un inamic nou. Add-on-urile de Sims 1 încă își punneau această mască, deși era clar că esența lor prefigura deja evoluția. Nu, în stuff packs e suficient să plătești bani ca să îți se livreze niște obiecte oarecare în Sims 2. Aveți într-o imagine alăturată lista în toată splendoarea ei. Știți cât costă astăzi Kitchen & Bath Interior Design Stuff sau IKEA Home Stuff pe Origin, cum? 9,99, respectiv 14,99 euro.

Plața a fost registrată și interpretat acest mesaj, realizând că limita suportabilității în privința raportului preț/ conținut este mult mai mare decât și-ar fi închipuit un producător de bun-simț la sfârșitul anilor '90. Așa se face că a început să-și reducă treptat rațiile de conținut, a ignorat să facă ajustarea de preț raportată la nivelul acestuia în cazul cli-urilor superlativ, ba chiar, în criză de material, a început să susțină cu bună-știință porții-uri din ceea ce ar fi trebuit să fie jocuri standard, desti-nându-le nici măcar unor viltătoare seque-uri (cum spe-cia deja de mult Marius Gheinea Intr-o recenzie la Jedi Academy), ci unor minuscule adăugiri, lansate cu țări-ta, de cele mai multe ori costisitoare și deloc satisfacă-toare sub aspectul experienței de joc.

Clienții sunt cei care girează această atitudine, fără îndoială, și tot din partea lor ne putem aștepta la semnalul schimbării de macaz, însă dacă momentul exact al declanșării modelului dăruirii scump și prost poate fi localizat cu titlu de moment-cheie, atunci cred că ne putem opri la succesul nemuritor pe care l-au reperat întâi adon-urile, iar mai apoi stuff packs din The Sims.

Expansion pack-ul de modă veche nu va dispărea, cum probabil că n-o va face nici acest gen de disc care adaugă oțova un conținut discutabil p.d.v. calitativ, pretinzând pe deasupra o sumă disproporționată. În același timp, există pe piață și dlc-uri ale căror producători par să sistematizeze și să prețuiască principiile care fuseseră această specie aparte de conținut extra atât de îndrăgită și de așteptată de către fani (vezi dlc-urile la New Vegas). Până una-altă, în ianuarie se lansează al optulea pachet de moduri. Ziți-vă, de fapt, de fapt...

Radu Sorop





Dre-
re-l ma
joc ce
la că se
consol
zual. O
zez tip
simplu

În
console
lor, iar a
lului în
penseze
gure, ce
psiholog
tăţean o

Indianul Vacă de Muls

ASSASSIN'S CREED III

După ce am terminat Assassin's Creed-ul de anul trecut – și zău dacă-mi mai amintesc numele lui –, mi-am spus că ăla este ultimul AC pe care-l mai scriu. Sincer, îmi lipsea tragerea de inimă să mai joc ceva din serie, vreodată. Unul dintre motive este acela că la seria Assassin's Creed propune o suită de titluri de consolă mediocre sub toate aspectele, mai puțin cel vizual. Or, eu nu sînt jucător de consolă, ba chiar antipatizez tipul de joc propus de acestea – mi se pare pur și simplu semicretin, cu extrem de puține excepții.

În plus, mă irită la paroxisim controlerele folosite de console, pe care le consider foarte proaste pentru scopul lor, iar această inadecvare simt că se reflectă și asupra felului în care sînt gândite jocurile, adică anume ca să compenseze minusurile semnificative ale controlerelor. Go figure, ce poate ieși atunci cînd combini asta cu profilul psihologic al jucătorului de consolă... fără îndoială un cetașeîn onest, iubitor de oameni și natură, ființă semian-

gelică a cărei existență pe Pămînt este prea scurtă pentru ploaia de binefaceri pe care o sloboade deasupra semenilor săi, a plantelor, animalelor și rociilor alcaline tardeogene, fără încetare, de-a lungul întregii sale vieți.

Deci, înmulțiți stupiditatea controlerului cu presupunerile producătorilor de jocuri de consolă asupra necesităților jucătorului de astfel de titluri și apoi ridicați totul la puterea adevăratului profil psihosociomotor al acestuia și veți obține un număr invers proporțional cu plăcerea mea de a juca ceva pe consolă.

De-a lungul timpului, seria Assassin's Creed nu a făcut decît să mă întărească în antipa-

tia mea extremă pentru console. De altfel, dacă stau să mă gîndesc, mi se pare miraculos faptul că am ajuns să scriu atîta despre așa ceva. De început, știu cum am început: o posibilă asemănare cu seria Thief a făcut ca primul joc din serie să ajungă la mine pe birou. Sub orice aspect altul decît cel istoric și grafic, jocul mi s-a părut mediocru, și în orice caz deloc încadrabil în genul Stealth, cel puțin nu alături de un Thief. Paranteză: vă întrebați, atunci, cum de nu am scris eu Dishonored? Și eu mă întreb.

Continuarea seriei nu a adus decît aceeași grafică excepțională dublată de o documentare istorică utilă, mai ales pentru educarea școlarilor din ciclul primar. Poate că personajul principal a acumulat un anumit farmec în timp, asta nu se poate contesta, în rest însă... Povestea nu a fost în toate titlurile Assassin's Creed decît un conglomerat de teorii conspiraționiste – chiar mult sub nivelul Codului lui da Vinci – deseori confuz, rareori neînșelător la adresa inteligenței mele.

Un conflict presupus între Asasini și Templierii străbate ca fir roșu istoria propusă de serie, neconvingător, atît prin motivații, mecanica socială și politică presupusă. De altfel, totul este atît de neclar în story-line-ul francizei Assassin's Creed, încît, la data la care pomeam cel mai recent titlu al seriei, în capul meu nu mai erau decît imaginile formidabile ale Antiohiei, Damascului, Ierusalimului, Romei, Veneției și Constantinopolului – în rest, să dea drac' dacă mai țineam minte ceva din povestea Asasinilor. A, mai aveam în minte și imaginea cuplului Adam-Eva alergînd în cură goi prin Paradis – although, bănuială





mea este că orice loc de pe Pământ în care poți face asta relaxat cu femeia ta ar putea fi trecut la dosar în secțiunea „Edenuri terestre”.

Și mai țineam minte tot felul de puzzle-uri, nu tocmai alambicate, plantate absolut nenatural în contextul jocurilor, așa, ca să adauge ceva la materia acestora. Materie în care, de fiecare dată când m-am atins de un Assassin's Creed, am avut senzația că s-a aruncat cu furca, la grămadă, o câpâț de material de joc modular, ce ar fi mers bine-mersi în orice alt titlu de consolă cu vedere third person. Este foarte neplăcută senzația lipsei de legătură organică între elementele ce alcătuiesc un joc din seria Assassin's Creed, modularitatea mecanică, precum cea a unui lego făcut dintr-un plastic prost, ce lasă prea tare să se vadă suprafețele de asamblare, de un alb murdar.



Pas cu dreptul

Prima parte din Assassin's Creed III este un fel de prolog, distinct ca materie și story de jocul în sine. Este o introducere care stabilește premisele poveștii, ale spațiului desfășurării acesteia, ale personajelor ce vor apărea de-a lungul jocului. Sînt folosite elementele de mecanică specifice seriei – mă refer aici la deplasare, lupte, misiuni –, dar cu parcimonie, deoarece începutul se vrea alt tutorial, cit și teaser pentru ceea ce va urma. Și reușește asta. Pe mine m-a făcut foarte curios, m-a „ambalat” în ce privește această iterație a seriei, m-a făcut dornic să merg mai departe, cu speranța în evoluții ale francizei în tărîntă de finalul surprinzător al acestui prolog – literalmente genial, m-a secerat și m-a lipit cu tălpile de tavan.

După care a început jocul propriu-zis...

Evident, noutățile sînt introduse tot într-o serie de misiuni cu caracter de tutorial. Copilul Ratonhnhakéton, crescut în sînul unui trib de indieni Mohawk, învață astfel să caute trofee, să pună capcane, să vîneze, să ia urma animalelor interpretînd semnele lăsate de acestea. Nu lipsește dintre aceste lecții nici antrenamentul de alergare prin copaci, caz particular de parkour adaptat la nevoile nativilor americani. De altfel, am fost foarte impresionat de secvențele de alpinism pe bune apăruite în joc. Dat fiind relieful din scenele extraurbane, eroiul nostru face cățărare solitară, la un mod nerealist sub aspectul energiei pe care este capabil să o consume, dar foarte convingător ca mișcări – motion capture-ul este uimitor.

Anii trec, secrete ancestrale ale tribului sînt dezvăluite tînrului Ratonhnhakéton, care se dovedește a fi un ales, ce trece probe doveditoare ale naturii sale extraordinare. Pe această cale odată pornit, eroiul va ajunge de la discipolul unui Maestru Asasin, ce îl va învăța arta și tradiția străvechilor organizații. Totodată, Maestrul îl va sursătu în introducere în conflictul milenar dintre Asasini și Templieri Asasinii ajutîndu-l pe elevul său să capete o sănătoasă aversiune față de aceștia din urmă.

A, numele... Ratonhnhakéton va fi schimbat de Maestru în Connor, deci, așa îl vom spune și noi de acum încoace.

Povești de adormit democrației

Poveștea din Assassin's Creed III se întinde aproape magistral pe durata celor două jumătăți a secolului al XVIII-lea, desfășurîndu-se în tinerele colonii britanice de pe Coasta de Est a Americii de Nord. Pe lângă spațiile, regiunile și teritoriile de vînașorie, mai ajungi în orașe marmpestre precum Boston și New York. Și da, după cum bănuieți, Oricum, povestea de story se împletește cu Revoluția Americană și cu evenimentele ce au precedat-o.

Față de titlurile anterioare ale seriei, componenta epică a Assassin's Creed III este, parcă, un pic mai bine jluată: am găsit și mai interesant. Cumva, momentul istoric a fost bine exploatat, în numeroase din amănuntele sale. Între care includ și pe cei implicați, unii dintre ei mai mult, alții aproape deloc cunoscuți, despre care puteai afla o mulțime de lucruri din baza de date a jocului. Sînt povești adevărate faptul că, uneori, simți că s-a tras excesiv de mult în povestea atît pentru a atinge cît mai multe evenimente ca de personaje, cît și pentru a le integra în universul fraternal al seriei, unde totul se învîrte în jurul luptei dintre Asasini și Templieri, la care se adaugă și moștenirea ocultă lăsată de

ro-

erie de
kéton,
ă astfel
urma
a. Nu
aierga-
a nevoi-
presio-
joc.
ostru
pectui
oarte
uimitor.
t dezvă-
ste a fi
ale ex-
ajun-
arta și
mplieri,
verslune

oat de
de aici

rația

aproxi-
olului al
tanice de
pațiile, m
așe mari,
ănuți, li-
ană și

omponen-
al bine
istoric a
ntele sale
ei mai

re puteți
ocului. Es-
ativ de
am încă ceva: într-un produs multimedia, în care accen-
nimentele
ui cade mai mult pe imagine și sunet decât pe
ersul franc-mat

Asasini și
ultă lăsată

level.



de o civilizație precursoră, ce pare să pretindă mereu ceva de la viitorul nostru.

Una peste alta însă, și ținând cont și de unele întorsături neașteptate, mă declar mulțumit de povestea din Assassin's Creed III. Asta cu atât mai mult cu cât, oarecum într-o tradiție a seriei, există un anumit echilibru al enunțului politic și social, al judecăților, al împărțirii lucrurilor și oamenilor pe căpărrile binelui și răului.

Nimeni nu e bun până la capăt, peste tot se fac compromisuri și omisiuni tendențioase, chiar și în discursurile și activitatea unor oameni de stat despre care istoria nu se străduiește să ne vorbească și altcumva decât apologetic. BTW, George Washington și-o ia destul de rău ca imagine în Assassin's Creed III – jos pălăria în fața producătorilor... I mean, tricornul... Sub acest aspect, AC 3 are o certă valoare de informare și educare istorică pentru cei care, după ce porcul le-a cîntat din flaut, au rămas cu impresia că acesta poate să și zboare.

Oricum, am aflat câteva lucruri interesante, inclusiv în ce privește felul în care întreaga suflare a Colonilor, indiferent de intențiile afișate, făcea tot posibilul să se căpătuiască pe seama posesorilor de drept al continentului: amerindienii.

Omul de carton

Dar să nu pierdem din vedere un amănunt important: povestea e șchioapă fără personaje. Și să nu mai uităm încă ceva: într-un produs multimedia, în care accențuierile cad mai mult pe imagine și sunet decât pe versul franc-mat scris, povestea este spusă de personaje de Asasini și de cele mai multe ori cu propria gură. Aici însă, Assassin's ultă lăsată

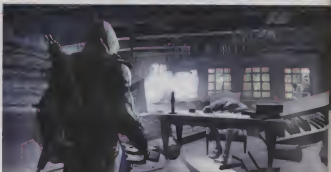
în goi. Adică, un pic aurea. Nu chiar în dodii, dar cel puțin aproape paralel cu restul personajelor. Să mă explic.

Există o lacună serioasă în construcția personajului central, Asasinul Connor. Motivațiile acestuia, care țin foarte mult de atașamentul față de frații amerindieni și doar parțial față de coloniști, nu sînt consistente deloc dacă le raportezi la majoritatea misiunilor pe care Connor le prestează constant pentru cauza Revoluției și a Patrioților Americani. Adică, e clar pentru toți de la bun început că ambele tabere, atât Loialștii pro-britanici, cât și coloniștii pro-independență, au o mare durere în posterior relativ la indienii și buna stare de legalitate a actelor de proprietate ale acestora. De la început până la

sfirșit toată lumea – și mai ales Templierii, care o fac pe larg – îi explică lui Connor că de dobitoc este luptînd de partea unor dușmani vândîți ai semenilor lui, și el nu prinde ideea decât la final.

Maestrul care îl educă pe Asasinul nostru nu este nici el mai convingător. El pare interesat doar de căpăcirea „with extreme prejudice” a Templierilor, lucru evident, din toate dialogurile cu învățăcelul său, chiar și pentru un decerebrat. În acest context, motivațiile lui Connor de a-i urma pe Asasini sînt neclare și nu trec de pragul indoctrinării, al unei propagande pe care ai fi asociat-o până acum mai degrabă cu Templierii, decât cu Asasini. Cui, de altfel, Templierii par mai sinceri, mai deschiși, mai dispuși la dialogul și compromisul ce păstrează speranța în evoluții viitoare pozitive. În ping-pong-ul dintre diversele tabere și facțiuni, pe care povestea încearcă să-l preschimbă în ceva inteligibil și fluid, credibilitatea





personajului principal suferă cel mai mult.

Iar la asta se adaugă inadecvarea tonului și cuvintelor pe care Connor le folosește în dialogurile cu ceilalți, inclusiv inamici. Omul pare pur și simplu deplasat, aruncă idei și cuvinte care nu au decît prea puțin de a face cu situațiile de fapt. O paradă inconsistentă, dar inconsistentă, de idei precum cele arondate conceptului de „libertate” este irosită în dialoguri în care nu are ce căuta după cum o demonstrează jocul și restul personajelor de la bun început. Te izbește artificialitatea cuvintelor personajului principal, ce pare să ignore constant realitatea, motivațiile și mecanismele din spatele tuturor celorlalte personaje.

Regret să o spun, dar Asasinii din Assassin's Creed III sînt foarte prost construiți, ca motivații, ca structură interioară, ca discurs. Inconsistența lor, inadecvarea lor în context, faptul că sînt în plus pe eșichierul momentului istoric, că sînt implementați în scopul potrivirii „cu mina” a poveștii jocului în mijlocul unor evenimente reale, toate aceste lucruri sînt evidente prin contrast cu felul în care apar Templierii în Assassin's Creed III. Facțiunea antagonică este mult mai reușită, adecvată întregii situații, cu motivații mai limpezi și mai apropiate de realitate – inclusiv cea istorică.

Sincer, cu tot efortul producătorilor de a-i minji pe Templieri, aceștia mi s-au părut chiar interesați spre atractivi. Asta ca să nu mai spun că singurul personaj

simpatice al jocului este chiar Maestrul Templier din Colonii, care oferă atît mostre de umor, cît și de coolness, pe care toată seria Assassin's Creed de pînă acum nu a reușit să le atingă, ever. Mi-a iritat profund nepotrivirea flagrantă dintre fondul pozitiv al acestui personaj, manifestat în majoritatea situațiilor, și evenimentele în care producătorii îl fac să acționeze vizibil împotriva acestui fond, îl fac să se violeze pe sine însuși la modul cel mai lipsit de credibilitate.

Repet, personaje care ar fi trebuit să fie pline de naștere, substanță, cu motivații și legături credibile în context istoric, oferă tabloul dezolant al unei inadecvări de neuri. În acțiune. Din păcate, aceste personaje, singurele care suferă de fals într-o suită de individualități și evenimente istorice a mai multor imbinare, sînt chiar personajele centrale. Oda zitive ale seriei: Asasinii. Despre care nu este clar decît verșii meș un singur lucru: că vor să obțină cu orice preț un medior de la on aflat în posesia Templierilor. Restul este bălăneală specifică





Money makes the cart go round

Precum în restul seriei, și în Assassin's Creed III există o componentă economică, cu elemente de micromanagement. Ideea ar fi să faci bani, pentru a putea să-ți cumperi arme mai bune, dar și pentru variate upgrade-uri. În acest scop, trebuie să dezvolti economic zona din jurul conacului tău, lucru posibil prin ducerea la bun sfârșit a mai multor misiuni dedicate strict acestui obiectiv.

Odată ce reușești să aduci în jurul conacului tău diverși meșteșugari, un miner, un vânător, un hangiu, tăietori de lemne ș.a.m.d., aceștia încep să producă mărfuri specifice ocupației lor. Tu poți cumpăra aceste mărfuri la un preț modest, după care le încarci într-un convoi și le trimiți magazinelor din oraș, unde le vinzi cu profit. Simplu, nu?

Actually, not that simple. În primul rând, un convoi transportă o cantitate infimă de marfă. Și, din câte am observat, nu poți avea „activ” decât un singur convoi odată, ceea ce te oprește de la a trimite mai multe simultan. De ce există asemenea limitări? Probabil pentru că producătorii au dorit să evite facerea rapidă și facilă de bani. Să ne amintim faptul că în ultimele Assassin's Creed-uri era suficient să eliberezi un cartier de Templieri, să refaci magazinele și băncile din el, și apoi puteai sta relaxat: băni curgeau. Literalmente, lăsam deschis jocul și mă duceam să-mi văd de alte treburî, timp în care banii îmi umpleau automat contul din bancă.

Probabil pentru evitarea unor asemenea exploații grosolane, în AC 3 îți se pune un capac grosolan, de loc realist, peste posibilitățile de a pune mina pe bani.

Evident, am descoperit că pot face sumele cele mai mari de bani prin vânzarea de blănuri. Și, cum acestea sînt produse în cantități nelimitate de către vânătorul de pe domeniul din jurul conacului meu, este clar că m-am ocupat numai de comerț cu o astfel de marfă. În rest, majoritatea produselor și materiilor prime, multe, multe, și variate, sînt aproape inutile, în opinia mea.

Totuși, nici așa nu mi-a fost deloc ușor. Administrarea mărfurilor și a convoalelor se poate face numai la tine acasă, în fața propriei hîrtoage contabile, sau la magazinele de la oraș. În fața hîrtoagei lor. Doar de acolo poți vinde și cumpăra mărfurile, poți trimite convoaie. Așa se face că, după scurgerea timpului necesar convoiului pentru a-ți îndeplini „misiunea” – moment în care pe ecran apare un mesaj de atenționare –, trebuie să te duci acasă ori la un magazin, pentru a efectua următoarea tranzacție, puțin bănoasă, oricum.

Dacă îți se pare că secțiunea economică a jocului este prea simplă pînă acum, află că la toate acestea se adaugă și rețetele, pe care le descoperi, în general, în cufer pe care trebuie să le spargi cu speraclul. Mai rău îți sînt oferite de NPC-uri ca recompensă.

Rețetele îți deschid posibilitatea de a crea produse noi, prin combinarea celor deja aflate în propriul stoc. În principiu, noile produse ar fi mai valoroase la comercializare, dar...

... ai cu adevărat nevoie de ele?

Acum, pe bune, în mod normal banii îți sînt de folos dacă ai nevoie de ei. Așa, ca să îi faci grămadă și să stai pe ei... mă rog, unii dintre voi probabil că s-ar mulțumi și cu atât. Eu nu, motiv pentru care, după ce am făcut prima mea sumă semnificativă, adică aproape 10.000 £, m-am dus la magazin să văd ce pot cumpăra cu ei. Mi-am luat sabie nouă, ceva franțuzească, nu cea mai scumpă (cam 1700 £) și nici cea mai lungă, dar cea mai eficientă din tot ceea ce se găsea în galanterie. Atît de eficientă, încît, deși am fost anunțat că au apărut tot felul de noutăți atractive, pe măsură ce avansam în joc, nu am găsit în magazine nimic care să merite să o înlocuiesc. Cu sabia cumpărată, practic, la începutul jocului, am și terminat Assassin's Creed III!

La fel, nu am avut nevoie un pistol nou, de un arc nou, de nimic nou. Nu am făcut nici un upgrade la costumația mea, pentru că nu am avut deloc nevoie – nu am dus lipsă niciodată de muniție, spre exemplu. Oricum, poți lua de pe jos armele altora, care au și avantajul că sînt deja încărcate. În general însă, armele de foc nu sînt potrivite situațiilor în care ajunge Connor al nostru, deoarece un singur om cu o mușchetă sau un pistol cu capșă este vax în fața citorva oameni cu aceeași dotare. Pur și simplu, cu armele de foc ale acelei epoci, nici nu poate fi vorba de eficacitate a unui singur om, fie acesta și un



hipersuper Asasin. Tactica folosirii unor astfel de arme de foc, dispuneră trăgătorilor pentru care fuseseră gîndite erau cu totul și cu totul altele decât cele existente în majoritatea covoiașoare a confruntărilor din joc.

Pînă la urmă, la ce ai avut nevoie de bani? Vă spun sincer: la aproape nimic. În experiența mea de joc, toată secțiunea economică din Assassin's Creed III este complet inutilă. Da, te poți ambiționa să faci avere, de dragul muncii necesare în acest scop, dar asta nu îți va afecta experiența de joc. E un appendice mare, vag complex, la care s-a lucrat, cred, destul de mult.

Un appendice...

... care din cînd în cînd se mai și inflamează. Să vă spun cum.

Convoii pe care li trimiți cu marfa ta spre vânzare la oraș este supus riscului de a se întîlni cu hoști/pirați/oameni răi. Probabilitatea unui asemenea eveniment este cam de 10% pentru unele dintre destinații, și sensi-



bil mai mare pentru altele – cele care aduc profituri crescute (dar nu semnificativ, cel puțin nu proporțional cu riscurile). Om modest, lipsit de lăcomie și neorbit de mirajul profiturilor cu orice preț, am ales întotdeauna varianta de rută a convoiului cu risc minim.

Așa se face că doar la a cincea sau a șasea trimitere a convoiului mi-a apărut un mesaj misterios pe ecran în care mi se comunica faptul că trebuie să-mi protejez convoiul, S55. Nu mi se spunea unde este convoiul cu pricina, în general nu se înțelegea mare lucru, iar acel S55 care apărea în mesaj m-a derutat complet. Bașca, eram în toul unei misiuni, deci, numai de convoiul ăla nu-mi ardea. Mi-am zis: „dă-l în numă-să, o să-l pierd, mare scofală!”

Și a fost ceva scofală, pentru că, după aceea, de fiecare dată când intram în ecranul destinat administrării convoaielor, mi se spunea că nu am ce administra. Că, cică, nu sînt convoaie disponibile. Vă spun sincer, habar nu am cum puteam rezolva situația asta. M-am uitat în sărăcia de manual/help al jocului și nu am găsit nimic. M-am uitat la hărțile din joc și nu am văzut ceva care să semene a convoi în dificultate. Nu m-am uitat pe net să văd pe vreun forum care este rezolvarea situației, pentru că este vorba de ceva atât de important în joc, încît trebuie să se afle în documentația acestuia sau să fie evident. Nu e.

Din acest motiv, de la jumătatea jocului încolo, nu am mai putut face comerț. Fapt pentru care, cu atât mai mult, zic despre secțiunea economică a Assassin's Creed III că s-a dovedit inutilă – deoarece fără convoaie nu poți vinde ceea ce produci. Dar m-a durut în glugă: pur și simplu nu aveam nevoie de bani.

Da, o componentă care constituie cel puțin sfert din joc este de pomană.

Fără titlu

Misiunile din Assassin's Creed III nu sînt cu nimic diferite, în fond, de cele din titlurile anterioare ale seriei. Singura observație pe care o am de făcut este aceea că urmăriile sînt mult prea multe în misiunea principală, și foarte stresante – una din ele este chiar bug-uită, mi-a luat ore întregi ca să reușesc să o duc la capăt. Și nu era vorba altă de îndeminare – după o oră eram expert în proba respectivă – cit de faptul că nu lmi apărea comanda de Tackle la apropierea de cel după care alergam.

Oricum, chiar la final, SPOILER, ALERT, ultima probă de trecut este tot o urmărire, altă de stupidă, altă de prost gândită, de frustrantă și de lipsită de substanță, imaginație, idel, de tot ce vreți, END_OF_SPOILER, că am ajuns să termin jocul nu în starea inefabilă dată de reușita trecere de un boss meseriaș, ci în halul de uzură dat



de o zi de muncă pe linia de asamblare a unei fabrici de tractoare din Brașov, de la mijlocul anilor '80 (been there, done that, pe bune). Vă dați seama că, din cauza asta, scenele finale, lejer dramatice și oarecum originale, nu au produs asupra mea impactul bine calculat de producători, spre marea mea regret.

În general, senzația pe care mi-au lăsat-o misiunile din Assassin's Creed III este aceea de lipsă de inspirație și varietate. Aceeași Mărie cu aceeași maladie – pasiunea nenaturală pentru ciorba reîncălzită, dar și alia prea rece. Parcă, parcă însă, unele lupte au fost mai grele. Adică, nu a fost suficientă apăsarea furibundă a butonului X, a trebuit să fiu un pic mai atent și mai imaginativ în felul în care am abordat cîteva dintre lupte. Sub acest aspect, pot spune că Assassin's Creed III mi-a făcut cîteva surprize plăcute.

Ce nu mi-a plăcut, totuși, a fost faptul că am la dispoziție anumite dispozitive, precum minele (evident într-o formă primitivă), care mi-ar fi de mare folos în situațiile dificile, dacă aceste situații nu ar apărea după o secvență cinematică, sau în toul unei suite de evenimente scriptate, care mă împiedică să le amplasez la timpul și locul potrivite. În restul situațiilor, adică cele în care mă aflu în „free roaming”, minele sînt tot inutile, dar prin aceea că nu am nevoie de ele, chiar dacă, de astă dată, le-aș putea folosi. Nici arcul nu mi-a folosit la ceva, misiunile și situațiile tactice din joc fac această armă, precum și pe cele de foc, o opțiune de mina a treia – pe care nici măcar un Asasin nu poate pretinde că o are.

Și în Assassin's Creed III, dar parcă mai mult ca în trecutele titluri ale seriei, am fost frapat de modularitatea extremă a misiunilor ce nu fac parte din linia principală a acțiunii. Jocul este plin, accentuat, plin de tot felul de misiuni colaterale către parcurgere, cărora nu te împinge nici un element de necesitate. Este o tonă de material de joc suficient de neatractiv pentru a fi redundant. O însărire de misiuni de eliberare, de ucidere, de furt, de urmărire, de vinătoare, de tot ce vreți, aruncate pe lângă linia principală de story, ce nu îți aduc nimic cu adevărat în plus, nimic cu adevărat util. Doar din cînd în cînd mai dai peste cîte un minijoc interesant – mie mi-a plăcut numai unul dintre ele, în care trebuia să despart dol bătușii, o probă de atenție și coordonare distributivă care m-a încîntat. Puzzle-uri nu au găsit, sau poate că da, dar erau atât de slabe, încît nu m-am dat seama că sînt puzzle-uri.

de
za
ale,
pro-
uni-
jație
u-
area
o-
ina-
ab
cucut
dis-
in-
itua-
i-
le in
dar
ceva,
ă,
- pe
e.
itate.
ativ
bera-
le tot
ce nu
at util.
te inte-
care
și co-
nu am
nu mi-



BTW, nici cățărarea în puncte de observație înalte nu mai e ce-a fost – prea puține elemente de pe hartă mi-au fost dezvăluite pe această cale. Oricum, să te cocoți în turla unei modeste biserici de cartier al Bostonului sau New Yorkului de secol al XVIII-lea nu se compară sub nici o formă cu splendoarea de la capătul unei secvențe de parkour prin Florența, Roma, Veneția sau Constantinopol. Bun, adăugați aici și Masyaf, Ierusalim, Damasc și Antiohia.

Hoț și vînător

A apărut o modă, iar Assassin's Creed III s-a aruncat în trend: spargerea de braoște cu ajutorul speraculiilor. Well, dacă în Skyrim acest minijoc m-a îndrăginit, provocându-mă să descopăr din cît mai puține încercări punctul G al unei încheieturi, în AC 3 în schimb... jale. Deci, trebuie să învîrjesc joystick-ul stînga pînă vibrează, semn că ai găsit poziția potrivită. Înțepenești cu degetul mare stîng pe joystick-ul cu pricina, după care reiei aceeași operațiune cu joystick-ul drept. După ce acesta vibrează, înțepenești cu degetul mare drept pe joystick-ul drept.

Imediat, trebuie să începi să apeși rapid, ca demențial, trăgaciul drept, avînd grijă să nu miști joystick-urile nici o cîțime din poziția lor ideală, că se resetează toată șandramaua cu deschiderea braoștei și trebuie să o iei de la capăt. Ceea ce se întîmplă înnebunitor de des. Asta ca să nu mai vorbesc de dificultatea de a apăsa tră-

gaciul ăla cu frecvența necesară. FFS, am făcut cîrcele de cîteva ori, ceva nu este în regulă la o astfel de abordare a unui minijoc. În plus, probabil fiind vorba de un bug, trebuia să repomesc jocul uneori pentru că broasca nu voia să se deschidă cu nici un chip, deși părea că fac totul cum trebuie. Pînă la urmă, după cîteva restarturi, aveam succes. Slab, foarte slab implementat lockpicking-ul în Assassin's Creed III.

Oh, dar mai este o noutate: vînătoarea. Mă rog, este noutate în serie, că totmai ce am vînat un urs în Skyrim, înainte să pomesc munca la acest review. Ei bine, vînătoarea se bazează pe mai multe tehnici, precum atragerea cu momeală a prăzii, punerea de capcane, dar și atacurile surpriză din ascunziș sau copad. Există și posibilitatea de a descoperi prada căutînd indicii ale prezenței acestora în zonă – element preluat și în urmărirea din cîteva misiuni desfășurate în păduri. Toate bune și frumoase, am vînat, dar nu a fost nici greu, nici interesant. Deci, nădărnica recompensă resimțită nu a fost la înălțime.

Da, am făcut bani buni vînzînd piei și trofee, mai mulți decît cu amărîtul ăla de convoi, dar totul s-a redus la o corvoadă repetitivă, neinteresantă. Motiv pentru care am renunțat la vînătoare, cu regretul că acest „minijoc” nu a fost făcut mai provocator, mai realist. Vînătoarea din Assassin's Creed este un exemplu de cum nu se face „arcadeizarea” unei activități care este intensă, tensionantă, periculoasă, poate chiar dramatică, în viața reală.

Valurile, vînturile...

Dar există un tip de misiune care m-a făcut să uit de mine însumi în Assassin's Creed III: este vorba de lupta navală. Doamne, ce bine că între producători a fost cineva cu cap, care s-a prins cît de mișto au fost misiunile pe mare în care foloseai nava creată de Leonardo da Vinci, dintr-unul din Assassin's Creed-urile trecute – evident, nu se distinge nici unul suficient cît să știu cu exactitate despre care dintre ele este vorba.

Important este că un om inspirat a introdus misiunile pe mare în Assassin's Creed III. Să nu vă imaginați însă că este vorba de cine știe ce complicațiune realistă, de nivelul crîcnii al bătăliilor navale din Shogun 2... nope. Este exact ce așteptam de la Assassin's Creed: un arcade bine gîndit și realizat. Astfel, Connor poate comanda o navă rapidă, Aquila, care este dotată și cu ar-





mament greu. Ai trei viteze de deplasare – stop, jumătate în față, maxim în față. Ai tunuri de calibru mare, fixe, pe fiecare bord, dar și tunuri mobile de calibru mic. Și, evident, ai cîrma.

Din altă se face o minunăție. Ideea este să te așezi cu bordul înspre nava inamică și să tragi cu tunurile grele o salvă care să trimită cât mai multe ghiulele în dușman. Din cînd în cînd, după o salvă a tunurilor de calibru mare, se cascadează o gaură în nava inamică, ce dezvăluie un punct vulnerabil al acesteia (cum ar fi o magazie de pulbere de artilerie). În acest punct, trebuie să tragi cu tunurile mici, pe care le poți orienta din joystick-ul drept, în timp real. Tunurile mobile mai pot fi folosite și pentru a distruge nave de clasă inferioară, de mici dimensiuni – împotriva navelor mari sînt eficiente, însă nu numai pentru lovitură de grație.

Există și cîteva variațiuni, gîndite simplu și eficiente. Muniția tunurilor mari este de două feluri, inițial: ghiulele obișnuite și ghiulele cu lanț. Primele sparg bordaje, ultimele distrug catargele. Astfel, poți să faci întîi praf pinzele inamicului, care va rămîne imobil, o adevărată rață stătătoare. În jurul căreia te poți învîrți relaxat, apoi, pînă găsești punctul ideal din care să tragi cit vrei cu ghiulele clasice, fără a fi la rîndul tău expus.

Interesant este că poți să îți upradezi nava, cu cheltuieli destul de mari, mîrînd tipurile de ghiulele, numărul de tunuri, crescînd eficacitatea „blindajului” navei, manevrabilitatea acesteia ș.a.m.d. De altfel, în opinia mea, singurul motiv pentru care am considerat că merită să faci bani mulți în Assassin's Creed III a fost îmbunătățirea navei. Pe de altă parte, o navă mai bună înseamnă să-ți ușurezi cam prea mult misiunile navale. De aceea, am preferat să nu upgradez absolut nimic la Aquila, pentru a mă lupta ca dementul pe mare, cu risc maxim și satisfacție pe măsură.

Tot la capitolul variațiuni. În misiunile navale intră vremea instabilă, fronturile neașteptate de vînt aprig, valurile imense. De multe ori, în mijlocul furtunii, chiar și de aproape este greu să lovești inamicul, pentru că valurile opresc ghiulelele, iar vînturile încurcă manevra. La

asta adăuugați și varietatea oferită de felurile de nave cu care te confrunți, de la cele mici și rapide, la fregate și nave de linie cu imensă putere de foc.

Aciunea furibundă oferită de astfel de confruntări este inegalabilă – nimic din restul jocului nu aduce aceeași plăcere. Încerci să te poziționezi ca să tragi o salvă în inamic, ferindu-te în același timp să nu te expui tunurilor acestuia. Ești atent să apeși butonul X pentru a reduce efectul salvelor dușmanului (este echivalentul unei comenzi de „Cover” adresată întregului tău echipaj), dar nu trebuie să uiți că din cover nu se poate executa foc, deci, poți rata o rară ocazie de a prinde bordul navei inamice larg expus către tine. În luptele cu inamici multipli și de clase diferite trebuie să fii foarte atent, să decizi rapid care este amenințarea cea mai mare și cum e necesar să manevrezi pentru a nu te expune salvelor simultane ale mai multor nave. Vremea rea, vînturile și valurile sporesc dificultatea luptei, dar o fac într-un mod antrenant, provocator.



Sincer, despre lupta navală din Assassin's Creed III nu am decît un cuvînt de spus, pe care îl voi scrie cu majuscule: FUN. Adică arcade așa cum ar fi trebuit să fie jocul și în celelalte secțiuni ale sale – și nu este.

Contradictoriu

Privind retrospectiv seria Assassin's Creed, consider că elementul de atracție principal al acesteia o constituie spectacolul vizual. Ceea ce poți vedea plimbîndu-te prin AC-urile anterioare este incredibil, inegalabil – te face să reîntrești, într-o măsură acceptabilă, perioada istorică pe care o parcurgi. Atmosfera, sunetul, muzica de



Assassin's Creed-urile de până acum, toate acestea întregesc un adevărat miracol colateral intenției de joc a „utilizatorului”, pe care deseori l-am simțit împovărat de diversele misiuni implementate discreționar și redundant într-un mediu istoric devenit peisaj istoric.

Dar în Assassin's Creed III? Avem aici un element de atracție asemănător? Hm, voi fi încă o dată direct: nu. Coloniile britanice din America de Nord sînt niște sate bogate. Clădirile, arhitectura... nu se ridică sub nici un chip la înălțimea celor din titlurile anterioare ale seriei – la propriu și la figurat. Orașele sînt sece, plicticoase, frustant de inexpressive vizual. Mă rog, să nu credeți că ar trebui să fie altcumva, nici vorbă, acesta este adevărul istoric gol-golui, nici nu ceream mai mult de la locațiile respective.

Este adevărat însă că am avut o plăcere personală de a vedea detalii de arhitectură în lemn, de a admira frumusețea reștină, ornamentația ușor naivă, imitația orgoliosă a modelelor arhitecturale ale Metropolei, realizată folosind materialele și fondurile disponibile pe plan local. Dacă privești cu atenție, fiecare edificiu mai important are farmec, expresivitate, spune o poveste și dezvăluie un context. La asta ajută și consultarea bazei de date a jocului, bogată, deosebit de interesantă.

Dar toată această încintare a mea este ceva subiectiv, ține de cadrul romanului gotic american, de unele poezii și scrieri ce cuprind spațiul și timpul din joc, de lecturi și imagini din trecutul meu. Și, chiar și așa, vraja se consumă destul de repede, din lipsă de varietate a structurilor urbane și „exces de redundanță” al misiunilor plictisitoare, ce vin ca un zgomot de fond acoperitor al adevăratelor surse de frumusețe ale jocului. Care sînt discrete, modeste în bun sens: cel al sobrietății calme, serene, a multora dintre edificii pe lângă care treci în orașe, oășele, sate și cătune. Nu pot să nu pomenesc aici jocul pe care l-am avut privind casa lui Paul Revere din Boston, care m-a uimit – am crezut inițial că producătorii au greșit și au scăpat în joc o casă modernă, cu superbă arhitectură minimalistă, care arată impecabil ca proporții, finisaj, culoare și integrare în context.

Natural: a discount

Totuși, acel element de spectacol accesibil fiecăruia dintre noi, despre care vorbeam, nu se găsește în



mediul urban din Assassin's Creed III, la modul la care îți umplea ochii, cu plăcută nerușinare, în titlurile anterioare ale seriei. Ceea ce, după cum am argumentat, este firesc, este realist la nivel istoric. Dar, se naște întrebarea, există ceva în loc? S-au prins producătorii că e nevoie să compenseze o absență?

Eu cred că da. Cred că și-au dat seama că singura lor șansă este de a miza pe argumentul forte al continentului american: Natura. Spectacolul peisagistic, pârurile, apele, munții, marea, toate acestea încearcă să vină ca elemente de forță vizuală, completate fiind și de noutățile de gameplay ce fac uz de spațiul sălbăticiei nord-americane.

Problema este că motorul grafic din Assassin's Creed pare să fie mai degrabă potrivit zonelor urbane, clădirilor, și nu exteriorilor campestre, forestiere sau montane. Cu părere de rău o spun, dar nu am fost absolut deloc impresionat de peisajele extravilane. Vegetația arată ca naiba, texturile sînt sărace, copacii niște gloabe pe lângă ce poți vedea în alde Skyrim, de pildă. De fapt, aș fi spus că este greu pentru natura sălbatică din Assassin's Creed III să concureze vizual cu Skyrim, dar realitatea este că nu face față nici măcar celei din Gothic 3 – joc din 2006.

Singurul loc în care am dat pe spate vizual, ca în vremurile trecute ale seriei, a fost marea. Foarte, foarte bine realizat peisajul marin, inclusiv în condiții diferite de vreme și lumină – spectaculos. Mai mult decât atât, exotici mării din Caraibe este impecabil redat, culoarea apei, insulele, falezile, vegetația locală îți atrag atenția

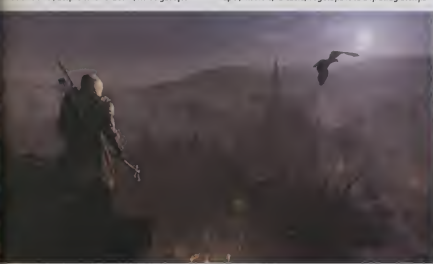
în mod deosebit. De aceea accentuez pentru mine, tot ceea ce ține de mare a fost sursa majoră a superlativelor în critica la Assassin's Creed III.

Mențiune specială: dau nota 10 producătorilor pentru tot ceea ce ține de redarea culturii native americane în Assassin's Creed, adică hainele, arhitectura și mai ales vorbirea. Folosirea graiului indienilor Mohawk este de efect, m-a impresionat prin realism și ca gest de respect față de victimele nevinovate ale unei istorii pe cît de impresionante, pe atît de mizerabile: cea a nașterii Statelor Unite.

Să nu uităm la punctele bune nici povestea, mulțumitor de bine pusă în contextul istoric al Revoluției Americane. Aceasta și (mai ales) baza de date pot fi utilizate ca adjuvanti (și preventivi :)) în educație. Partea de poveste din prezent însă... Misiunile din prezent... Personajele din prezent... Bah! don't get me started... sînt doar o subțire și nerușinată făcătura destinată a vă lăsa atîrnind în golul epic de la capătul acestui cel mai recent titlu al seriei.

Despre care, evident, vă întrebați dacă își face banii. Ei bine, pentru un fan Assassin's Creed, cu certitudine da. Un fan va găsi suficiente elemente de atracție în acest titlu, chiar și acolo unde eu aș clipi des și aș cere o lanternă mai mare. Pentru restul populației jucătorești, eventual cu buzunarele un pic mai ușoare, nu am decît o vorbă: timpul le rezolvă pe toate. Inclusiv în ce privește reducerile generoase de preț, care ar aduce Assassin's Creed III la adevărata lui valoare.

Marius Ghinea



VERDICT

LEVEL

+

▶ marea și peisajele marine

▶ cadrul istoric și povestea din trecut

▶ grafica în extravilan, personajul principal

▶ minimele, partea economică

▶ potențial

PE SCURT:

Un drept arena cum e jocul dur și lung am să așez, iar pe scurt nu mi s-a părut în cap decât scum în plac Templului.

7.4

Gen

Produsor

Distribuitor

Obținut

Online

ALTERNATIVA ASSASSIN'S CREED

Un joc alternativ și vizual la un Assassin's Creed este tot un Assassin's Creed. Mă așez că titlurile anterioare ale seriei mi se par mai atractive pentru publicul larg.

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER

O barbă, două bărbi, trei bărbi...

Nu mi-am pierdut niciodată o oră întreagă încercând să găsesc un subtitlu. De obicei le țin pregătite într-un colț de creieras spongios, fecit că am încropit un retardat pun sau am atins un punct sensibil din jocul pe care trebuie să îl supun analizei. Sunt un tip ușor de amuzat, mai ales că am permanent o concentrație ridicată de taurină în organism, lucru ce mă face receptiv la glume seci și proaste. Îmi plac glumele trase de păr, mai ales atunci când îmi aparțin. Numai că, de această dată, niciunul din subtitlurile mele cu iz de inside joke nu vrea să iasă la suprafață. În fața mea se află un FPS atât de generic, încât am intrat în blocaj creativ: Medal of Honor Warfighter, progenitura anunțată cu surle, trâmbițe și bărbi stufoase de către heralzii Imperiului Capitalist EA. Bărbi nău au promis, bărbi am primit, apăi bărbi le dau și eu. Multe, multe bărbi. De fapt, recenția ce urmează este o mare barbă, motiv pentru care am hotărât să-mi cresc și eu o podoabă facială masculină, cât mai ZZ Top cu puțință. În semn de dolență la adresa ultimului joc din clasa serie Moh. Probabil voi reveni cu o poză pe forum, peste 3-4 luni,

pentru a demonstra seriozitatea protestului meu aspru. Până atunci, să luăm FPS-ul de percuți și să vedem cu ce activități generice antiteroriste ne mai încântă acum băieții de la Danger Close Games.

No Shave November

În ziua de astăzi, omenirea nu mai este amenințată de extraterestri sau drone scăpate de sub control. Bine, dacă luăm în considerare ultimul XCOM sau Black Ops II, situația nu s-a schimbat prea mult. Pe de altă parte, linia de FPS-uri militare înfierate cu brandul EA prezintă un pericoli mult mai apropiat de realitate, mai exact terorismul. Întotdeauna, o gașcă de arabi sau rusnaci trebuie să se trezească cu fața la pământ și să o pună de un atentat. Acum, nu faceți o tabula ansată din afirmația anterioară, căci băieții de la EA nu au făcut altceva decât să urmeze un trend general. În opinia publicului consumator de shooter cu iz militar, Orientul Mijlociu este un veritabil com al abundenței când vine vorba de teroristi, iar această concepție a devenit și mai bine înrădăcinată după evenimentele recente ce au zguduit lumea arabă.

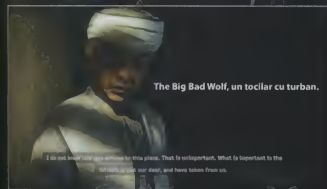
Medal of Honor: Warfighter continuă pe aceeași linie și aduce în prim-plan efortul trupelor speciale, aparținând mai multor națiuni, în încercarea împiedicării terorismului domestic și extern. Ca de obicei, un grup radical islamic, cu ramificații globale, pune mâna pe o cantitate masivă de medicamente de inimă cu proprietăți explozive (i shit you not, PETN este folosit în tratarea anginei) plănulește să supere Jumea civilizată cu un mare boom. Ei bine, eu am o intoleranță față de tipul ăsta de setting, în special atunci când problema americană din Orient îmbracă forma unei nobile crucade. Nu contes faptul că extremiștii religioși – fie ei islamisti, creștini budisti, whatever – le lipsește o doagă din târtăcuță, o spaima de „Estul Sălbatic”, promovată prin media, începe să miroasă tot mai urât. Deși seria Medal of Honor a pedigree serios în spate, demn de respect, modulă solut cretin prin care Warfighter încearcă să spună o poveste merită legat de un copac și uitat în adâncul celei mai sălbatice păduri. Ursc din străfundul inimii sărmitile de la un personaj la altul, din misiune în misiune, în o jonglerie temporală buvursantă. Astfel, nu ajungi ni

Knock Knock Joke, stilul hardcore.

Campionat de skandinav în ploaie.



Repede, bagă o glumă proastă cu „cloc-cloc”!



edată să te atasezi emoțional de soldatul căruia îi încalți biceand, iar MoH: Warfighter se încipăpănează să schimbe cadrul o dată la 10 secunde. După trei misiuni nu mai știm cine sunt, de partea cui lupt și ce trebuie să fac, în ciuda efortului scenariștilor de a introduce în epuție o poveste lacrimogenă despre onoare, datorie și familie. Din fericire, grație perspicacității redutabile do- blindite încă din bapstisteriu, pe la jumătatea campaniei am înțeles, în sfârșit, cum stă treaba: băieții buni au o barbă de un cot, mai masculină decât mersul lui Mr. T, iar băieții răi strigă într-o limbă ciudată și aleargă mereu spre tine cu un AK-47 în mână. Vă spun cu maximă sin- cronitate că pasiunea celor de la Danger Close Games pentru podoabe faciale este molipsitoare. Warfighter servește atât de multe bălări pe minut, încât mi-a fost greu să nu vreau și eu una. În goana nebună după sursa explozibilului PETN și anihilarea rețelei teroriste, mi-au trecut prin mână o serie de arme de asalt, puști cu lunetă și aruncătoare de grenadă, dar barba a rămas mereu aceeași. Faleică, someată, virilă, barba a înfruntat orice, de la praful din Somalia și valurile oceanului, până la umezala din Filipine, ca un stâlp imuabil al bărbăției. Picat de povestea jocului și dezastrul narativ rezultat, fi- înlocă speram la mult mai mult.

Knock Knock Jokes

Scheletul campaniei neînsprite este motorul Frostbite 2, dezvăluit în Battlefield 3 la adevăratul său potențial. În Warfighter, lucrurile nu stau la fel de bine,

jocul fiind optimizat cu picioarele, într-o pîmîțî Intu- necată. Diferențele majore dintre MoH și Battlefield constau în cerșul de muniție și oprirea prin alunecare, adevărate elemente „inovatoare”. Iarăși exagerez, nu e chiar un dezastru tehnic, numai că, pe lângă cele 2-3 crash-uri și unele scăderi bruște ale numărului de ca- dre pe secundă, ultimul Medal of Honor lasă senzația de joc „frânel”, de parcă acțiunea se deslășoară într-un ritm forțat, complet anapoda. Val după val, tăvălugul de extremiști vine spre tine, câteodată cu întârzieri ca- uzate de erori ale script-ului. Camarazii tăi de arme nu-s nici ei mai breji, comportându-se ca o adevărată

povară, având precizia unor bolnavi de Parkinson și inteligența unei găini zombificate. Invincibili, proști și mulți – soluția de urgență în lipsa unui AI capabil. Foarte des rămân blocați în poziții tâmpite, trăgând după cai verzi pe pereți. Singurele clipe de strălucire, din toată componenta single, sunt misiunile în care conduci. Cred că escapada auto din Dubai își merită lo- cul în panteonul celor mai tari momente dintr-un FPS, multumită acțiunii frenetice, ce-ți prăjește neuronii într-o baie de adrenalină. Car chase ca la carte, cu șicane prin trafic, viteză turbată și atmosferă de blockbuster. Pe deasupra, în portbagaj stă legat fedeleș un cap de

Days of our Lives.





How'd I know you were going to say that?

Need for Speed, varianta arabă.

rețea teroristă, iar partenerul tău (nu-mi aduc aminte numele, dar l-am reținut barba epică) caută disperat un punct WiFi pentru a da jos un torrent. The shit is on, baby! Din păcate, spectacolul nu durează prea mult și trebuie să ne întoarcem iarăși la trasul cu păcăneaua în saladină. Cică o adevărată inovație în materie de gameplay este sistemul de breaching. Carevaszică, spartul ușilor devine o treabă serioasă când ai la dispoziție un tomahawk. Cu cât înfigi mai mult plumb între ochii amărăștenilor din spatele ușilor, cu atât mai mult se extinde gama de mijloace disponibile pentru a da cu porțile de toți pereții. Grupate într-un meniu radial, opțiunile de breaching sunt, să zicem, un adaos relativ plăcut la gameplay-ul plictisitor. Totuși, să presupunem că nimeni nu cumpără ultimul MoH pentru campania singleplayer. Modul mult prezintă câteva elemente de interes, deviate din ideea de război global împotriva terorismului. Așa cum suntem obișnuiți, armele și răzvanul ales permit o multitudine de posibilități de personalizare, disponibile contra unor puncte de experiență. Dar stă! Asta nu e tot! Fiecare jucător poate să intre în rândul unui Platoon, luptând eroic pentru a ridica rangul și onoarea națiunii pe care o reprezintă. Altfel, aceleași moduri multiplayer tradiționale, prezente în mai toate FPS-urile militare,



Chiar așa, what the f-word?

what the fuck?

minus tancurile și avioanele de vânătoare, care faceau deliciul jucătorilor în Battlefield 3.

Beard Up!

Medal of Honor: Warfighter este un joc mediocru, din toate punctele de vedere. Dacă ar fi trebuit să punctez numai campania singleplayer, nu cred că puteam să îi acord mai mult de un 5 curat. Prinț-un noroc, misiunile cu vehicule reușesc să ridice cât de cât nota finală, fiind singurele elemente memorabile. Bările din tes-

tosteron pur îmi dulcesc și ele puțințel sufletul meu întinat, alături de multiplayer-ul acceptabil. Repet, acceptabil. În concluzie, un FPS promițător a sfârșit drept etalon al mediocrității, spre dezamăgirea fanilor MoH. Primim aceeași ciorbă antiteroristă, îmbrăcată în alte haine de camuflaj. Povestea este un colaj prost înscropit. Modul online nu aduce nimic nou pe frontul FPS-urilor militare. Sunt curios, pe când o revenire la nivel calitativ impus de primele titluri din serie?

Aldo



[W] THROTTLE

Give us heads up on anything you see!

VERDICT LEVEL

- **4/10**
- **campania** dubioasă în spații neluminate
- **multiplayer** acceptabil
- **camuflaj** mediocru, efectul de umbră
- **bug-uri** și **no AI** din
- **poverty** slabă, fără momente memorabile

PE SCURT:

Warfighter răspunde în lagăru la globală, conștient să sfideze standardele FPS-urilor militare.

7

PRODUCȚOR: Electronic Arts

DEZVOLTĂTOR: Call of Duty

CERINȚE MINIME:

Windows 7 / 8 / 10 / 11 / 12 / 13 / 14 / 15 / 16 / 17 / 18 / 19 / 20 / 21 / 22 / 23 / 24 / 25 / 26 / 27 / 28 / 29 / 30 / 31 / 32 / 33 / 34 / 35 / 36 / 37 / 38 / 39 / 40 / 41 / 42 / 43 / 44 / 45 / 46 / 47 / 48 / 49 / 50 / 51 / 52 / 53 / 54 / 55 / 56 / 57 / 58 / 59 / 60 / 61 / 62 / 63 / 64 / 65 / 66 / 67 / 68 / 69 / 70 / 71 / 72 / 73 / 74 / 75 / 76 / 77 / 78 / 79 / 80 / 81 / 82 / 83 / 84 / 85 / 86 / 87 / 88 / 89 / 90 / 91 / 92 / 93 / 94 / 95 / 96 / 97 / 98 / 99 / 100

ALTERNATIVA BATTLEFIELD 3

Campania single player la fel de slabă, însă compensată cu un nivel de multiplayer.

FARCRY 3



LUME NEBUNĂ
Scapă de pe această insulă nebună



OAMENI NEBUNI
Fă cunoștință cu războinici psihopati



ACTIONE NEBUNĂ
Luptă cu nebunia

**ÎNFRUNTĂ-ȚI
NEBUNIA!**

DISPONIBIL DIN 30 NOIEMBRIE 2012



18



PS3



Sony Entertainment
Network



XBOX 360

XBOX
LIVE

PC DVD
ROM

www.farcrygame.com



© 2012 Ubisoft Entertainment. Toate drepturile rezervate. Far Cry, Ubisoft și sigla Ubisoft sunt mărci comerciale deținute de Ubisoft Entertainment în Statele Unite ale Americii și/sau în alte țări. Împrăștiat de Far Cry este original Crysis și la Crysis 3. Suportul de lansare Crysis, CryENGINE™ 3, Xbox 360, Xbox LIVE și sigla Xbox sunt mărci comerciale deținute de grupul de companii Microsoft și sunt utilizate sub licența Microsoft. "X", "PlayStation", "PS2", "PSP", "PS3" și "PS" sunt mărci comerciale deținute de Sony Computer Entertainment Inc. Toate drepturile rezervate.



DISHONORED™

Execuție în direct

„Un delictu pentru fanii Thief” – acesta este subtitlul cu care v-a fost anunțată, în numărul trecut, recenzia ultimului succes spiritual al celui ce-a ajuns la rangul de mit, depășind barierele strâmte ale unui joc obișnuit. Fîndcă primele două jocuri care-l au protagonist pe Garrett reprezintă un summum în ordinea preferințelor personale, mini-steria care mi-a parvenit din media și de pe forumurile de specialitate m-a contaminat și pe mine în bună măsură, în ciuda deprinderii de a mă feri cu religiozitate de excesul de informație care însoțește procesul de dezvoltare al unui joc de anvergură. Iar în înăgna mea s-a format un cocktail periculos, deoptriva amărui (caci cine mai investește atîta mîgală și har ca în Thief), dar și dulce (apetisante mai pot fi asemenea promisiuni de mîrire). Judecînd după faima sa prelabilă, intuiesc că știți cu toții ce și-a dorit jocul acesta să fie, cum a crescut el în mintea și în sufletele celor cîrora nume ca JC Denton sau Garrett le spun ceva, așa că intru direct în subiect.

Taxonomie

Trebuie spus din capul locului că Dishonored poate fi perceput ca revendicîndu-se de la Thief din multe puncte de vedere, lucru vizibil mai ales pe partea con-

cea ce determină diferența de viziune dintre cele două jocuri: primul este un hoț pentru care crima este mai degrabă contraproductivă, cel de-al doilea este în schimb un bodyguard și un asasin. Thief propune mecanici rafinate de stealth, deoarece scopul exclusiv al jocului este urcarea ta în grad ca hoț; fapt oglindit în sistemul progresiv de dificultate care nu face rabat de la statutul tău fragil și înexperientat ca luptător, crescînd doar pretențiile pe partea stealth. Dishonored trebuie să se împartă, să furnizeze cel puțin două căi diferite de a duce jocul la capăt, iar acestea să mai fie și complet opuse (non-criminal vs. mașină de ucis); cu alte cuvinte, trebuie să acopere întreg spectrul alegerilor, de la o extremă la alta, cu toate posibilele nuanțe care pot surveni între. Unde Thief făcea doar o scurtă piruetă investigativă, jocul celor de la Arkane trebuie să fie exhaustiv, sau, cel puțin, mult mai generos.

Nu, te poți mai lesne duce cu gîndul la Deus Ex, însă Dishonored nu atinge complexitatea gameplay-ului acestuia. E foarte posibil ca, în anul 2011, să fi fost mai simplu (din toate punctele de vedere) pentru o echipă talentată și ambițioasă să producă acel grad de complexitate; și o spun de la început, Arkane mi

se par la rîndul lor foarte talentați, însă există o sumedenie de constrîngerii ale pieței care s-ar putea să-l fi condiționat să nu-și ducă la capăt o fracțiune mulțumitoare din ambiții pentru ca să ne putem delecta cu un nou Deus Ex. Incapabili de a dezvolta suficient de profund una dintre cele două laturi (stealth/shooter), s-a recurs la un compromis, lucru de așteptat, de altfel (nici la tura stealth din DE nu mi-o amintesc la fel de scrupuloasă ca cea din Thief), iar dacă deja am menționat că Dhrn nu se apropie de opus-ul lui Spector, mai spun și că este cel mai decent compromis pe care o altă franciză îl face de atunci încoaice.

La limită, aș situa jocul de față cu câteva trepte mai sus decît Bioshock (care avea un sistem RPG-istic rudimentar asemănător, dar căruia îi lipsea partea stealth cu desăvîrșire) și cu câteva mai jos decît Deus Ex din motive care vor deveni mai evidente pe parcursul articolului. Dacă tot am evocat aceste trei titluri, mai trebuie spus

Loc de pierzanie pentru Loialisti

Totul începe cu o obișnuință la curte.



ului și structuri universului ficțional. Dar jocul de față nu este nici Thief, nici un urmaș direct al acestuia, iar recepțarea lui ca atare ar avea, cred, repercusiuni majore în deturarea atenției de la ceea ce are Dishonored în sine, cu adevărat de oferit, stabilindu-și un standard pe care nu poate să-l atingă; în primul rînd, fiindcă nu-și pune realmente să-l atingă.

Pe o de-parie pe cei doi protagoniști, Garrett și Corvo, adică „specializarea profesională”, este și



Cum vă spunem, tendințe nesănătoase...

Chit că suntem în Rezistență, valeții fac ce au făcut valeții dintotdeauna

Nostalgii half-life-iene

că Dhrn. are destule momente în care îți amintește de ele și, pe deasupra, câteva în care se apropie de farmecul Half-life – nu numai că Viktor Antonov, cel care a modelat City 17, a condus departamentul de design vizual, dar mai multe secvențe îți oferă acea plăcere exploratorie, acea tihnă a depășirii mânăta de o curiozitate sinceră pe care le consider marcă înregistrată a HL. Deci, neținând să fie Thief, nereușind pe deplin să fie Deus Ex, mai puțin unilateral decât Bioshock și cu câteva picături de Half-life. Hai că nu e chiar atât de rău!

Brave New World

O nouă franciză cere o nouă lume! Avem de-a face cu o interesantă abordare a unei teme steampunk clasice, în sensul în care aburul ca forță a dezvoltării a fost înlocuit de uleiul obținut din rafinarea grăsimii balenelor. Cât din această variație, de altfel salutară, este auto-ironie sau real interes ecologist rămâne la latitudinea voastră să decideți. Cert este că progresul tehnologic obținut de pe urma exploatarea mamiferelor poate călăpa o valență mai problematică, simptom al degradării morale de pe urma căreia Imperiul condus de cetatea Dunwall se poate prăbuși. Textura acestei societăți este puternic afectată de magie, percepută ca tulburanțe provocate și întreținute de The Outsider, entitate supranaturală rezidând în Vid, împotriva aberațiilor naturale ale cui luptă majoritatea cetățenilor "de bine".

Harta grupurilor de influență din Dunwall este foarte similară cu cea din primul Thief: avem nobilimea

Să-l asasinez, să-l posed în cadere sau doar să-l tăvălesc un pic și-apoi să fug?

mai mică sau mai mare, garda orașului, congregația religioasă a Overseers (Order of the Hammer), banda de asasini eretici Whalers (păgânii), The Outsider (Trickster). Dacă aristocrații și gardienii municipali sunt portretizați tot ca preponderent decadenți și lași, respectiv nu deosebit de inteligenți sau bine înarmați, caracterizarea celorlalte facțiuni e sensibil diferită. Overseers au pierdut pietatea fanatică sinceră, constituindu-se în schimb într-un jucător politic asumat, de

unde și gradul de corupție ridicat; facțiunea stindard din joc a păgînilor este interesată nu atât de latura mistică, cât de cea lucrativă a puterilor supranaturale dobândite. The Outsider e mai trendy și mai benevol, iar reprezen-

Mi-aș fi dorit mai multe momente în care să stau cu dinții încheștiți. Ca acum...

Deci...

Adio, Prohibiție!

tanții științei ca formă de progres sălbatic din Thief 2, „mecaniciști”, își fac aici apariția sub denumirea de filosofi naturali (împrumutată din Iluminismul timpuriu), beneficiind de o reputație indiscutabilă mai bună.

Per total, mi se pare că Arkane a încercat să relaxeze oarecum trăsăturile definitorii ale acestor personaje individuale sau colective. În ideea recreării unui grad mai mare de realism. În acest scop, ele se apropie mai mult de realitatea curentă actuală (sau de o Renaștere față de Evil Mediu din Thief), în care instituțiile spirituale oficiale sau nu, ca Biserica sau taumatargii de ocazie, sunt măcinate de interese laice, pe când adevărata spiritualitate (The Outsider) nu este înțeleasă sau este prost înțeleasă și de unii, și de alții, ea existând în afara noțiunilor polare de bine sau rău. E o atitudine interesantă, care, din păcate, dă ușoare rateuri în joc față de mult mai bine individualizate, chit că mai rigide, facțiuni din Thief. Aura de însondabil mister și de severă seriozitate de acolo, negre și hipoște de ironie în subiect, a lăsat locul unei atmosfere mult mai vagi și mai deslănțate, punctate de un simț al ironiei mai mușcitor, mai „pe față” (vezi epifatele conducătorilor religioși sau chiar The Seven Strictures). Personajele din Thief, oricât de ridicole sau deraiate, se luau în serios, participau la metaforă, pe când în Dhnr, nuanțele atmosferice sunt mult mai mundane.

Altfel, s-a investit în crearea întregii țesături sociale, detaliile despre lume și despre facțiuni particulare fiind extrase din deloc puținele cărți răspândite prin niveluri, care acoperă o gamă variată – de la tratate științifice de geografie și urbanistică până la literatură pentru adulți sau copii. Ba chiar avem o altă împărțire calendaristică a anului. Arhitectura este o combinație de stiluri chise în interpretare anglo-saxonă, vag melancolică prin tratarea cromatică și a iluminării, și inserții modern-industriale, în mare majoritate dispozitive militare construite din metale grele sau funcționând electric; ici și colo, urme de monumentalitate totalitară.

Să depănăm (cu spoilere)

Ne facem întarea în acest univers chiar în capitala Imperiului, momentan într-o stare de semi-ruină cauzată de o cumplită molimă răspândită de gobolani, prijei pentru o reșea de trădări, conspirații și interese oculte să la amploare. Povestea se derulează previzibil și etapizat,

misiunile fiind clar delcate și recicland ocazional zone explorate anterior; în principiu, fiecare nivel conține mai multe zone mai mici, efect al limitărilor consolelor, fără îndoielă. Mi-ar plăcea să susțin contrariul, dar nu multe din povestea jocului mă pot face să afirm că e una memorabilă. Totul se înscrie pe trasa metodică a eliminării principalelor piese

influențe de pe scena politică din Dunwall, care culminează cu succesul momentan al mișcării de rezistență.

E drept că schimbările de umoare ale protagoniștilor Rezistenței sunt atent reproduse pe măsură ce acumulează din ce în ce mai multă putere și influență, însă la un nivel destul de elementar și mult prea băgat în față, cum s-ar spune. Linile de dialog pe care aliații tăi și le recită sunt extrem de numeroase, iar tocmai această abundență le scoate în evidență semi-ineficacitatea. Sunt relativ puține cele care conțin o reală adâncime psihologică, resorturile întemeind fiind corect schitate, dar abandonate la stadiul de aluzie și de mucava. Totuși, eforturile producătorilor sunt de apreciat, fiind la leghe distanță de ceea ce pune la bătaie de cele mai multe ori producătorii tipici.

În mod curios, singurul moment care m-a impresionat cu adevărat a fost cel al trădării, pregătit temeinic din timp printr-o pletoră de indicii, iar asta nu pentru că m-am simțit realmente trădat, și doar virtual, ci fiindcă scena în care Llewellyn preluă simbolic puterea e perfect redată în cheie comico-tragică: noua protopendă cade pradă celor mai umane mici interese, situație per-

Unele interioare te lasă cu gura căscată prin eleganța reținută...



alte prin sumptuozitate. Merită să aruncați o privire în sus din când în când.

THE SHADOW ON BITTERLEAF

[Excerpt From a longer work of Fiction]

finding my way by the feeble light of the dying fire. I saw her working. A large needle moved in her hand. Following precisely, an entire pattern; knots and loops of seamless-craft from ancient days. Beneath her needle, his body clung and shuddered, shaking the wooden table.

A world Fascination pushed me closer, until she turned her blank face toward me, resting the needle in his flesh. With a refined calm, she addressed me, "So you are the lover. I presume. You too have been unfaithful, and it is now your turn to be punished."

Unele pasaje depășesc granița
unor simple texte de umplură.





fect intruchipată de nobilul până atunci Idealist care încearcă să se reîntregeze tagmei din care face parte mizând pe aceleași „goale desfătări” pe care până atunci le deplăsesse. Dubiată și evidențiată de starea delirantă a lui Corvo, această buclă de „viață” mi se pare cea mai autentică și mai demnă de ținut minte din întreg jocul.

De altfel, cele ce vom vizita și cel pe care îl vom întâlni sunt elemente suficiente de exotice încât să ne trezească interesul. Decorurile baroce și porțiunile mai sice ale peisajelor urban industriale sunt bine alternate pentru a nu provoca satsire. Am apreciat în mod deosebit bordelul, casa colecționarului de artă, incursiunea pe podul megalitic sau explorarea abandonatului cartier financiar al Dunwall-ului. Atmosfera este substanțial îmbogățită de episoade marginale firului principal, recunosibile ca misiuni secundare uneori, alteori „plântate” tocmai pentru a-ți stămi sau testa impulsurile dezinteresate sadice sau mârâmoase.

Dar cel mai mult m-a gădilat ideea balului mascat, cu care cochetăm în forul personal încă din vremea când Garrett se încumeta să viziteze un loc ălit de aglomerat și monden precum un cazino, tocmai pentru că presupune o inversare a condiției celui care e nevoit să se folosească de umbre.

Îmi imaginam frica de a fi descoperit, uimirea și nelăcrederea de a defila astfel în văzul tuturor, o surprinzătoare re-gândire a principiilor stealth care acum ar fi implicat mai mult abilitatea de a comunica și socializa, constrângerea de a te comporta după o anumită etichetă, decât pe acelea de a evita contactul uman. Din nefericire, misiunea respectivă este una dintre cele mai expeditivă din Dhim, nefiind slabă sau lipsită de surprize, ci doar neridicându-se la potențialul enorm al unei asemenea idei.

Decizia de a-„amuți” pe Corvo mi se pare discutabilă. Majoritatea eroilor nu funcționează în condiții de

Gordon Freeman, iar dat fiind că nucleul conversațional e unui deloc de ignorat, mi se pare absurd să nu-ți dotezi protagonistul cu o voce. Ce m-a încântat în mod deosebit a fost relația de rudenie ușor confuză între Corvo și Emily, moștenitoarea tronului, nu de puține ori aceasta din urmă sau diverse alte personaje lansând apoiuri în privința unei eventuale paternități. Găsind constant între simpla prietenie și afecțiunea familială, relația dintre cei doi reușește să fie dintre cele

mai nebulose din joc, menținând fin ștacheta între sugestia vulgară a unui amantăc regal și devotamentul de principiu exemplar al lui Corvo. Granița dintre protector și tată rămâne difuză până la final, adăugând o neașteptată dimensiune afectivă conflictului.

Avem și două finaluri diferite (ba chiar trei dacă ni gândesc bine), direct determinate de felul în care vom parcurge jocul – violența va atrage după sine un Dunwall mai întunecat, în care semnele deznădejdi și ale disperării vor fi mai acute, în timp ce non-lețialitatea va conduce către o concluzie fericită. Deși jocul se străduiește să nu-ți impună un set de valori ca fiind inerent corecte, relația acțiune (violentă/pasnică) – consecință (mai rău/mal bine) este destul de arbitrară, atitudinea răzbuțitoare generând haos și nefericire, față de ordinea și îndreptarea aduse de abordarea stealth. Nu spun că pentru diversitatea gameplay-ului această complementaritate n-ai benefici, ci doar că aceste asocieri de la sine înțelese sunt ușor ciudate (și puteau fi delicioas inversate) înăuntrul unui univers dominat de relativism moral.

Iar aid ating ultimile chestiuni legate de poveste „The Outsider” este ridicol ca intruchipare a Haosului Etern – îmbrăcat într-o geacă cu crolă modernă și nefăcând altceva decât să summarize parcursul lui Corvo

Sauna e scena una din cele mai sadice episoade.

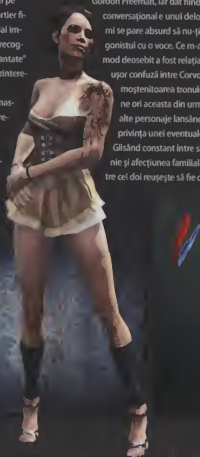


Diagram 4. Pentru bucureșteni.



Am venit la Mussolini.



Ce se întâmplă când stai la un pahar preluat



The Cook, The Thief, His Wife and Her Lover

de până atunci, recurgând la câteva sentințe de un colorat comun. Dar, închei pe o notă voloasă: modalitățile prin care te poți descotorosi de diverse personaje cheie recombinând odioasă crimă mă se par extrem de ingenioase la nivel conceptual. În cele mai multe din cazuri nu ești foarte convins că nu l-ai condamnat pe respectivii la o soartă mai rea decât moartea, încapățănarea la non-criminală fiind sursa unor serioase procese de conștiință în cazul în care-ți cântărești atent deciziile. Ba, deseori, lăsându-l în viață (a se cumva suferințele acestor indivizi nu împiedică finalul fericit), te poți simți vinovat de a-ți fi grătit acea parte superficială a conștiinței și a fi de dăruit o responsabilitate ce-ți încumbe de fapt. Bun șpilă să te poți simți băiat rău chiar și când ești bun!

Stealth de austeritate

După cum spuneam, componenta stealth din DhnX nu poate fi comparată sub aspectul complexității cu cea din Thief. În primul rând, nu există un indicator care să-ți spună cât de vizibil ești în ochii inamicilor. Combinată cu faptul că deseori ești nevoit să acționezi sub cenzul lămurii în momente ale zilei care nu presupun întineric total, iar nivelul de acuitate vizuală al pașnicilor pare să varieze (într-o măsură de mult), această omisiune te împinge la a aproxima unghiurile și distanțele la care inamicii te pot identifica. Pare realist, însă în practică devine deranjant când ești de nedepistat la distanțe considerabile chiar dacă te afli în câmp vizual liber, pe când la apropiere, jocul, de-a detectatului se transformă într-o loterie care nu pare să țină cont de vreo variabilă a nume.

Doi la mână, nu există posibilitatea de a elimina marea majoritate a surselor de lumină. Singurele care pot fi îndepărtate sunt demodatele sfeșnice, ceea ce conduce la o manipulare minimă înspre inexistență a sursei de lumină în vederea unei abordări pașnice. Tei la mână, sunetul joacă un rol neglijabil în posibilitatea găzilor de a te repere; nu există diferențe sesizabile între suprafețele pe care calci și chiar bufințiile sau onomatopeele nu par a atrage atenția în mod deosebit. A patra plângere s-ar referi la „loot” – nu numai că găzile nu reacționează la dispariția destul de evidentă a acestuia de sub nasul lor, dar există niciun stimul (nici măcar pe ultimul nivel de dificultate) pentru a acumula; în scurt timp, ai suficienți bani cât să-ți permiți orice, iar, nefind convertit într-un obiectiv, „loot”-ul îți pierde atracția. Ultima hăbă ar fi funcția de a te apleca („lean”), extinsă până la unghiuri obscene, garantându-ți învizibilitatea; practic, indiferent de poziția sursei de iluminare, un „lean” dintr-o poziție sigură, chiar dacă te expune grosolan, va fi tratat ca și cum nu ai plădit ascunzătoarea.

Dar nu există doar plângeri. În ciuda a acestor lacune sau compromisuri, DhnX oferă suficiente motive pentru împătimitul metodei silențioase de a încerca o abordare cât mai temperată a situațiilor de pe teren. Nivelurile sunt astfel concepute încât rutele alternative, în genere implicând explorarea susținută și folosirea creativă a abilităților, să-ți acorde posibilități multiple de a infiltra un anumit obiectiv și de a-ți rezolva sarcinile. E posibil să termini jocul fără a ucide, iar multe situații sunt astfel construite încât să-ți permită strecuratul chiar fără a le mișca un fir de păr adversarilor, ceea ce constituie o provocare în plus.

Găzile nu au întotdeauna o singură rută prestabilită, iar uneori iau locul colegilor lor proaspăt dispăruți când observă că aceștia absentează de la post; cum spuneam, nu este o regulă, dar am observat atât de suficiente ori încât să nu fie o întâmplare. Mai apoi, cei care sunt staționați într-un punct fix nu trebuie să se și privească într-o singură direcție, putându-și roti privirea în dreapta sau stânga, acoperind astfel zona proximală; nu de puține ori am fost deconspirat pe când mă apropiam tiptil dintr-o parte de o imprevizibilă astfel de schimbare a conului vizual.

Spuneam de abilități. Ai posibilitatea de a investi runele găsite prin niveluri într-un sistem simplu de creștere a unor abilități magice, împărțite frățeste între violente/pasive și active/pasive. Cele stealth îți diversifică plaja de strategii, putându-te teleporta pe distanțe scurte, putând opri sau încetini timpul, poseda animale, mai apoi oamenii, și vizualiza sursele de căldură chiar și în

spatele zidurilor. E drept că, înspre final, toate acestea îți conferă un avantaj disproporționar față de adversar, dar dinamizează în mod decisiv mecanicile strecurat. Pe scurt, împiedică plictiseala. Mai merită menționat că te poți căjări pe aproape orice reprezintă un punct mai înalt, alt factor care contribuie la un sentiment de dezinvoltură, de libertate în parcurgerea nivelurilor în aer deschis.

Ca o concluzie, DhnX nu arată o evoluție considerabilă pe partea de stealth, ba chiar ai putea spune că noutățile pe care le aduce sunt contrabalansate de renunțarea la câteva dintre schepsiurile genului. Dar, e un joc ce acordă atenție sporită jucătorului pașnic, punându-l la dispoziție posibilități și resurse, orientându-l printr-un level design gândit special pentru el către abordările ocolitoare în dauna sterilității căi de acces principale. Poate nu e atât de complex sau de dificil pe cât putea fi, însă îți asigură o porție sănătoasă de stealth, iar aici amintiri-vă începutul articolului: acesta n-a fost singurul obiectiv pe care producătorul l-a avut în minte.

Și-am ajuns la adevăr

Am parcurs jocul de două ori. Prima dată n-am ucis pe nimeni (deși n-am reușit și să rămân complet nedetectat), iar apoi m-am decis să mă arunc cu capul înainte, improșcând sânge în stânga și în dreapta. Sub acest aspect, jocul este visceral și destul de spectaculos. Inițial, mecanica luptelor cu sabia nu este foarte complicată, constând în succesiunea lovitură/contralovitura, întrerupută de ocazionale contraatacuri, pistolul și așchilele dovedindu-se extrem de eficiente în lupta la distanță.

În momente joase, lecțiile valente sunt utile și distractive de folos. Cînd însă am început să mă plictisesc gravitic, adversarii încep să-mi fașă sub picioarele înălțimea, iar jocul devine convențional și devenit o simplă formalitate, cruzimea frapantă la început a execuțiilor banale sîmă-se în timp. De-abia atunci mi-am dat seama că este adevăratul fel în care trebuie Dhnr. privit și jucat: pentru a-l putea fi recunoscute meritele, pentru a te putea înfrupta din festinul posibilităților lui.

Abordările de tip extrem (stealth sau shooter tradiționale) nu-l priesc jocului de față, fiindcă prezintă doar o fașetă a unui întreg care trebuie gustat plener. Ambele căi trebuie îmbrățigate concomitent, împletirea dintre infiltrare și măcel, susținută de o imaginație bolnavă și de gama acum dublată de opțiuni care și se deschide, dănd adevărată măsură a gameplay-ului lui Dishonored. Cît de liber te simți și cît de inventiv acționezi în lumea jocului depinde exclusiv de cîtă disponibilitate ai tu ca jucător. Jocul nu-ți cere să-ți reprimi instinctul de asasin, ci doar să-l cultivi cu eleganță. Dhnr. îți oferă alternative nu ca să alegi una din ele, ci ca să le combini în moduri

cît mai creative și mai nebunești. E o diferență enormă între a da buzna peste un bai mascat cu pistol ori grenade și a intra fraudulos la petrecere cu o invitație falsă, a te conversa cu damele, a-l tracasă pe mascul, a te bucura câteva clipe de fast și opulență, a participa cu plăcere vinovată la valsul bărfelor, a te strecura șmechereste în lăcaci pentru a aduna indicii, pentru ca de-abia apoi să pui în mișcare o elaborată capcană într-una din camerele conacului, ieșind din scenă în zăngănit de săbii incușitate cu gărziile de-acum alertate. Jocul are stil, și încă din plin, dar trebuie să știi cum să-l scoți la suprafață și să profiți de el.

Iar aici apare cea mai deranjantă problemă a Dhnr. și singurul impediment, din punctul meu de vedere, ca jocul să fie o capodoperă: dificultatea. Am bravat, începînd pe ultimul nivel de dificultate (very hard), convins fiind că mă voi da repede bătut avînd în vedere că timpul nu-mi permitea să-mi buchisesc fiecare mișcare. Ei bine, nu, adoptînd calea cea mai dificilă – stealth complet –, pe cel mai drastic nivel de dificultate, repet, la primul meu contact cu Dhnr., am remarcat că nu am nici o problemă în a mă descurca mai mult decît onorabil.


Cu părere de rău vă spun că asta nu se datorează abilităților mele spectaculare, ci faptului că jocul e ușor. E mult prea ușor, acel very hard corespunzînd cel mult unui nivel mediu, normal de dificultate dintr-un shooter mai de Doamne ajută sau un Thief. Banii mi-au prisosit, munția și poțiunile rămăneau neatînse, mă feream de orice upgrade tocmai pentru a nu-mi ușura și mai mult progresul, rar încercam o salvare, mă simțeam în mod perpetuu stăpîn pe situație și în afara oricărui pericol. Nici nu vreau să mă gîndesc ce înseamnă easy sau normal în această ierarhie a dificultății.

Pentru un jucător cu ceva experiență și un minim de dexteritate, absența provocării este exact ceea ce verigi lipsă care l-ar putea impresiona neplăcut și îndepărta de latura cea mai savuroasă a jocului. Căci pentru a deveni creativ și a gîndi nonconformist, folosindu-te de toate abilitățile în mod egal, va trebui să ascuți de un imbold interior (care e discutabil dacă va veni sau nu), producătorul nefăcînd nici cel mai mic efort de a te îndruma în direcția bună prin plîngăliile pe care le avea la dispoziție, dintre care cea mai puternică era manipularea dificultății. Asta nu înseamnă că Arkane trebuiau să te împingă

Camera de Comerț



[illegible]



VERDICT

LEVEL

- divertis artificial, curată, efectele narcotice exagerate înalte
- nu este înalt, poartă blugi, dăvine de alb, deosebit, comenzi de război
- înalt de înalt, poartă blugi de pânză, deosebit, perfect de înalt
- poveste înaltă
- efectele narcotice

PE SCURT:

Nu-i hăniți pe ei (bucureștii) de ce te prefăcându-și că nu au un deștept de înaltă, mănâncă înaltă dintr-un deștept pe deștept.

8.7

Actori	Producător	Distribuitor
Chris Gartin	GM-LINE	

CERINTE MINIME:

Manoara

ALTERNATIVA DEUS EX

Deus ex machina, deus ex machina, deus ex machina.

el.ro

War of the Roses™



Time to get medieval!

Inainte de a trece la review-ul propriu-zis, împătimiții (și studenții) de istorie din mine simte nevoia să vă facă o recomandare de carte. Este vorba despre „Istoria Angliei”, scrisă de reputatul istoric și eseist francez André Maurois. Poate părea puțin bizar faptul că un iubitor de baghete și comulețe pufoase lângă ceașca de cafea a zămislit cea mai frumoasă și bine structurată lecție despre trecutul națiunii britanice, dar, așa cum o demonstrează paginile lucrării sale, rezultatul este o lectură plăcută pentru oricine, nu doar pentru istorici sau cercetători. Relevanța unei lecții de istorie, în contextul recenziei unui joc multiplayer, poate părea ascunsă acum, după numai câteva rânduri. Totuși, țin să menționez, încă de la bun început, că War of the Roses

este unul dintre cele mai bine documentate jocuri din punctul de vedere al acurateții istorice. Lăsând la o parte pilonul central al acțiunii, anume Războiul celor Două Roze, informațiile anexate fiecărei arme și upgrade (despre care voi discuta imediat) sunt un tezaur fascinant pentru iubitorii de medievistică sau heraldică. Așadar, War of the Roses este un action multiplayer, un fel de CS cu săbil, amuri și arcuri cu săgeți. Cu excepția unor tutoriale foarte bine narate, nu există o campanie single adevărată, așa că nu strică câteva vorbe despre sângerosul război civil al Rozelor. Conflictul dintre casele dinastice York (simbolul heraldic era un trandafir alb) și Lancaster (trandafirul roșu) s-a desfășurat între anii 1455 și 1485, printr-o serie de ciocniri și lupte de pe teritoriul

Angliei, menite să stabilească cui îi revine dreptul la tron. În final, câștigătoare iese casa Lancaster, prin Henric Tudor. Maurois explică detaliile mult mai frumos decât putea eu să o fac, așa că vă las să le descoperiți singuri.

Oțel, sânge și trandafiri

War of the Roses este un 3rd person action multiplayer prin excelență. Mie, primul contact cu jocul meu de la Fatshark mi-a adus aminte de World of Tanks. Sigur, ați putea crede că între un joc cu tancuri și unul de război medieval nu există prea multe asemănări, însă lucrurile nu sunt chiar atât de simple. Pentru început, modulul prin care poate fi personalizat avatarul, până la cele mai mici detalii imaginabile, îmi amintește



War of the Roses

micromanagement regisit în WoT. Înainte să ajungi la propriul caracter, jocul pune la dispoziție patru clase pre-made, foarte bine încheiate: un pedestru în armură medie, un erbalist, distul arcaș medieval și un cavalier împachetat în tablă. Odată ce nivelul de experiență crește, sunt deblocate noi dotări pentru clasele custom și o sursă de upgrate-uri. Fiecare victorie asigură puncte de experiență și aur, cel mai urmă fiind singura monedă necesară pentru achiziționarea de îmbunătățiri ale armelor și armurilor. Într-o această posibilitate de personalizare „la sânge” s-a unicatizat lăul War of the Roses. Până și cel mai tristul din componența echipamentului de luptă poate suferi modificări, acestea fiind însă mereu de uniseric interesant. De exemplu, se poate alece calitatea oțelului din lama unei sape, tipul și forma mânerului, dimensiunea contragreutății sau forma tălășului. Numai jocul suficient să se, jocul pune la dispoziție ma-

porizatele armelor mele și ranged populare pe câmpurile de luptă din Europa secolului XV, așa că aveți de unde alege cu ce ghioagă sau model de arbalestă vreți să dați omului în tabăra adversă. Vedeți acum de ce WoTr seamănă tot mai puțin cu CS și tot mai mult cu World of Tanks? Momentan, modulurile de joc sunt în număr de două. Primul este un tradițional deathmatch pe echipe, unde primează numărul de kille, de obicei acest gen de meciuri transformându-se rapid într-un măcel haotic. Toată lumea aleargă după puncte, fără să țină cont de tactică sau finețe. Ce pot să spun? Din perspectiva unui arcaș heavy, împachetat în armură groasă de două degete și cu un arc făcut din trunchiul unui stejar în mână, debandada generală a funcționat în favoarea stilului



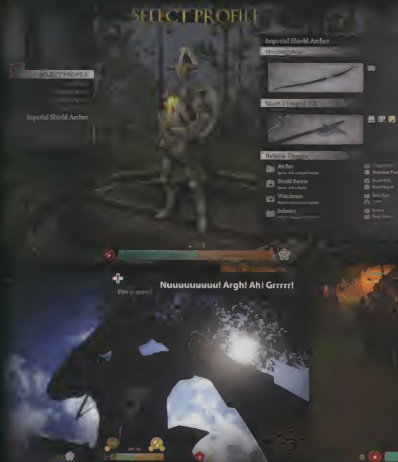
De la câmp la luptă, o zi obișnuită pentru un țaran medieval



Îl vezi? Poate vrei să-ți servești în vizieră.

meu static și în mijlocul joc, deoarece țintele izolate sunt mult mai ușor de dobândit. Cel de-al doilea mod, Conquest, propune o abordare ceva mai complexă pentru desfășurarea bătăliilor, scopul fiind cucerirea în ordine precisă a unor puncte cheie și menținerea lor sub control pentru o anumită perioadă de timp. Mult mai puțin arbitrar, Conquest este cea mai ușoară metodă de a crește în nivel, recompensa de la finalul partidelor de joc trăgând mai greu la cântar decât cea din Team Deathmatch. Pe măsură ce îți accorzi timp, War of the Roses se transformă într-un joc tot mai plăcut și atrăgător, în special pentru cel domicil de o confruntare old school, oțel pe oțel. Mecanica de luptă melee este destul de greoi concepută, necesitând o sincronizare perfectă între momentul lovirii, țintă și blocarea contraloviturii aplicate de oponent. Cum bătăia în armură nu este tocmai grațioasă, noli fuga nu o rușine. Totuși, War of the Roses se străduiește să simuleze un efect de șarjă, printr-o accelerare treptată a mersului. Unele abilități măresc accelerarea sau lungețimea săriturilor, venind în

Într-o bună zi, voi învăța să trag cu arcul de pe cal.



La vânătoare de Lancasteri

ajutorul celor care preferă un echipament ușor și un stil de atac bazat pe agilitate. Aveți grijă ce școală de luptă alegeți, căci fiecare armă necesită o abordare diferită. Personal, am ales calea cea mai ușoară și am luat arcul din raste, îmbrăcând o platoșă grea și folosind tactica: tumulului de asalt uman: rezistă și trage, până când cineva reușește să te doboare. Noroc cu cei doi pești de pe pavăză, simbol al virtuții, ce au stat mereu de strajă. Dacă aveți ghinionul să cădeți pradă loviturilor inamicului, acesta are câteva secunde la dispoziție, înalte de respawn, pentru o execuție ca la carte, recompensată cu puncte bonus. Desigur, funcționează și reciproc, numai că pentru un arcaș e destul de greu să alerge pe câmpul de luptă după fiecare țintă cuibășită la pământ. Potențialul arcului se face simțit cu adevărat împotriva cavaleriei, o săgeată bine plasată ucigând un cal fără prea mari probleme. Da, ați citit bine, în War of the Roses există și cavalerie, accesibilă jucătorilor de nivel ceva mai mare, contra unei sume substanțiale de gold. Din ferire, în WoT nu există (încă) microtranzacții, fiecă-

re luptând cu ce poate obține, în funcție de skill. Pe câmpul de bătălie, orice țărân poate ajunge rege.

Decapitarea de la ora 5

În concluzie, englezii medievali știu să se bată, până la 64 pe aceeași hartă(!), de unde și cerințele de sistem ceva mai piperate. Mă bucură nespul de mult inițiativa producătorilor de a realiza un action online, bazat pe perioada Războiului celor Două Roze. Cel puțin din punct de vedere grafic, rezultatul este uimitor. Hărțile, inspirate din locații istorice reale, sunt pur și simplu superbe. Pe deasupra, condițiile meteo variază de la meci la meci, măcelul în ploaie sau la amurg transformându-se într-un ade-

În drum spre grădinișă

20:11

vărat poem epic. Dacă sunteți sătul de puști și explozii, atunci War of the Roses este alternativa perfectă, cu toate că necesită ceva mai mult timp de acomodare. Dar, altfel cum o să cânte barzii din regat fațetele de viteje?

Perspectiva arbaetei: finală.

VERDICT LEVEL

➤ Luptă medievală în multiplayer, cu până la 64 de jucători în luptă într-un mediu fantastic de distractiv

➤ Unele erori cauzate de instabilitatea serverelor, alături de câteva bug-uri minore, ușor de trecut cu vederea

PE SCURT:

War of the Roses reprezintă o încredințare peisajelor medievalilor pentru promisiunile, un gameplay spectaculos și o grafică superbă. Un joc perfect pentru cei pasionați de război medieval.

8.5

Com: 100% / Producător: Distributions / Distribuitor: Online

CERINȚE MINIME:

Minim: 1.5 GHz / 1 GB RAM / 1 GB VRAM / 1 GB HD

ALTERNATIVA CHIVALRY

Chivalry este un joc de luptă medievală, în care poți deveni un cavaler sau un războinic, în funcție de stilul tău de joc. Chivalry este un joc de luptă medievală, în care poți deveni un cavaler sau un războinic, în funcție de stilul tău de joc.

Gaming la superlativ

ASUS ROG MATRIX HD 7970 oferă un echilibru foarte bun între puterea de procesare de-a dreptul spectaculoasă, opțiunile avansate de personalizare, aspectul elegant, marca ROG, și experiența de gaming superioară. Ea reprezintă, practic, încă un pas foarte important în direcția ideii de grafică ultra-realistă.

Calitate atent selecționată

Să începem cu GPU-ul AMD HD 7970. Acesta a fost primul GPU pe 28nm apărut pe piață cu arhitectura Graphics Core Next dezvoltată de AMD, optimizarea DirectX 11, cele 2048 de procesoare stream și interfața PCI Express 3.0. Concentrează puterea generată de către 4.3 miliarde de tranzistori, așa cum știm cu toții, conceptul ROG presupune depășirea limitelor, MATRIX HD 7970 folosește nuclee grafice GHz atent selectate la frecvențe superioare. Acest gigant cu 3GB de memorie GDDR5 funcționează la 1100MHz, cu 175MHz peste valoarea de referință. FPS-urile cresc instantaneu, așa că porniți Fraps și bucurați-vă de ceea ce vedeți.

Aliaj metalic prețios

Etajul de alimentare masiv, cu 20 de faze, oferă nivelul de putere necesar unei funcționări stabile chiar și în cazul unor creșteri serioase de voltaj sau solicitări la maximum. Bobinele de inducție pasive, condensatori și componentele MOSFET sunt fabricate din aliaje superioare, pentru o performanță de top și să supraviețuiască utilizării continue la nivel înalt, dar și operațiunilor de overlocking extreme, eliminând în același timp sunetele supărătoare de tip "coil whine". MATRIX 7970 nu va avea niciodată probleme cu etajul de alimentare, ceea ce duce la o durabilitate semnificativ îmbunătățită.

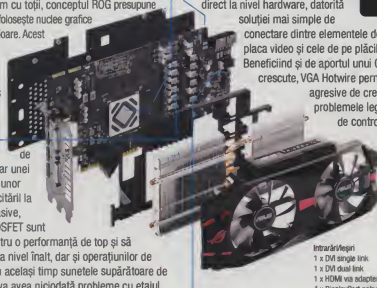
Control și confort

Tweak poate fi soluția ideală, mai ales prin prisma faptului că fructifică la maxim interesul potențialului plăcii video MATRIX HD 7970. Aplicația oferă 4 opțiuni diferite de overlocking, permițând controlul GPU-ului și memoriei, creșterea voltajului, calibrarea liniei de încărcare a GPU-ului și overlocking-ul de VRM. Toate aceste funcții fac această versiune de GPU Tweak cea mai completă de până acum, disponibilă însă doar pentru MATRIX HD 7970. Interfața foarte prietenoasă a fost și ea păstrată, astfel încât atât "vitezomani" începători cât și cei experimentați vor obține rezultatele dorite.

Opțiuni de control accesibile

MATRIX HD 7970 oferă o adevărată revoluție în ceea ce privește opțiunile suplimentare. Funcția VGA Hotwire permite supra-voltarea foarte facilă direct la nivel hardware, datorită soluției mai simple de

conectare dintre elementele de control al voltajului de pe placa video și cele de pe plăcile de bază compatibile. Beneficiind și de aportul unui GPU ce suportă frecvențe crescute, VGA Hotwire permite operațiuni de-a dreptul agresive de creștere a voltajului, fără problemele legate de lipirea la cald a firelor de control al voltajului, ceea ce face din MATRIX HD 7970 soluția ideală pentru overclockerii pasionați.



Intrări/ieșiri
1 x DVI single link
1 x DVI dual link
1 x HDMI via adapter
4 x DisplayPort nativ

MATRIX HD 7970 P-3GD5
(Platinum Edition)

Procesor grafic
AMD Radeon™ HD 7970 GHz Edition
Memorie 3072MB GDDR5
Engine Clock 1.1GHz (modul boost)
1.05GHz (frec. de bază)

Dimensiune
28.95 cm x 12.7 cm x 2.6-sloturi

Funcție TweakIt cu un nivel superior de siguranță

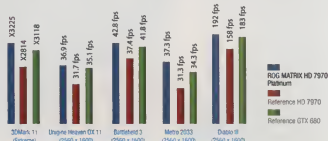
Funcția exclusivă TweakIt oferă o soluție puternică de modificare a performanțelor plăcii video, permițându-vă să modificați voltajul apăsând tastele + și -. De asemenea, beneficiați și de activarea ventilatoarelor la 100% pentru acele momente de intensitate maximă când căldura trebuie eliminată foarte rapid, răcirea fiind de 6X mai puternică decât la modelul de referință. Toate aceste funcții fac din MATRIX HD 7970 o placă video extrem de performantă, gata să depășească toate recordurile mondiale, dar un astfel de demers necesită o planificare atentă. MATRIX dispune și de un Safe Mode foarte util, care reduce toate setările la nivelul implicit, astfel entuziaștii se pot bucura de "plasă de siguranță" în cazul în care overlock-ul se dovedește a fi instabil.



▲ Vă permite să modificați hardware voltajul apăsând tastele + și - cât și viteza ventilatoarelor




▲ Puteți controla GPU-ul și memoriei, creșterea voltajului, calibrarea liniei de încărcare a GPU-ului și overlocking-ul de VRM





GUILD WARS

Ex
L
cele c
Elem
odica
mai c
Imag
Game
acest
multi
avea
intera
s-a sch
rea o
mai fi
găsit r
genur
Se par



Exploratori, bucurați-vă de o mare minune!

La un moment dat, trăiam o compresie ciudată că majoritatea oamenilor așteaptă cam același lucru de la un joc ca și mine.

Nu mă refer la elementele care țin de un gen particular, ci la cele care caracterizează un anumit tip de experiență.

Elementele astea sunt aceleași pentru toate jocurile și genurile, alină povestea și/sau atmosfera, lumea ca întreg (adică nu numai ceea ce se vede și aude, ci și ceea ce reprezintă în imaginația fiecăruia), obiectivele, respectiv mecanica de joc.

Gameplay-ul sau experiența totală de joc este o sumă a tuturor acestor elemente, nu e doar o funcție de mecanică, așa cum mulți au folosit asta ca argument afirmând că Dear Esther nu are gameplay (ar fi doar o „experiență auditivă interactivă”... doh).

Percepția mea asupra jocurilor și jucătorilor s-a schimbat în momentul în care mi-am pus într-adevăr întrebarea de ce nu există mai multe jocuri ca Elite sau de ce nu s-au mai făcut jocuri așa extinse precum Daggerfall. Asta, evident, și-a găsit răspunsul mai târziu în teorie, când am citit despre cele 4 genuri pure de jucători: Explorer, Socializer, Killer and Achiever. Se pare că numărul Killerilor e foarte mare. În realitate, nu există

genuri pure, dar fiecare dintre noi este predominant un gen și secundar celelalte 3. Vârsta contează și ea, deoarece în timp raportul dintre cele 4 se modifică. Dacă sunteți interesați să aflați mai multe, există documentație amplă pe net.

Așadar, în funcție de genul de jucător care ești, aștepti un anumit lucru de la un joc. Asta duce și la scandalurile interminabile de pe net atunci când un joc care toată lumea se aștepta să fie pe gustul Killerilor sau Achieverilor se dovedește a fi unul story-driven, în care nu poți să dai skip peste cut-scene-uri.

În acest context, cele mai „reșcite” jocuri, nu neapărat cele mai vândute, tind să fie acelea care izbutesc să creeze o sumă a elementelor de joc enumerate mai sus, care sunt pe placul tuturor. Prin mecanica sa, jocul reușește să satisfacă toate clasele de gameri, pentru că permite fiecărui jucător să-și modeleze experiența așa cum își dorește. Motivul pentru care World of Warcraft a devenit atât de jucat exact aceeași a fost



Fie că erai explorer, socializer, killer sau achiever, întotdeauna se găsea câte ceva de făcut pentru tine. Din păcate însă, în timp, WoW a cam abandonat Explorarea și Socializarea și s-a concentrat mai multe pe ultimele două clase, care sunt cel mai des întâlnite la tinerii gameri. Asta a avut ca rezultat prăbușirea mediei de vârstă și a dus la pierderile de utilizatori din ultimii 2 ani.

Aer curat

Cum, din nefericire pentru noi, WoW a fost singurul model viabil de MMORPG fantasy de succes care a fost urmat de absolut toți ceilalți competitori, nu putem spune că ne-am bucurat de prea multă diversitate până acum. Multe titluri precum Age of Conan sau Warhammer Online au promis ceva nou și proaspăt, dar în final au venit cu una-două mecanici diferite de WoW, restul fiind variațiuni pe o temă dată. Dezamăgitor și redundant. În afară de asta, orice proiect care promitea ceva mai mult nu a putut supraviețui, pentru că, învaribil, după prima lună de joc, toată lumea se întorcea la WoW. Spre exemplu, un MMO care promitea extraordi-

nar de mult a fost The Chronicles of Spellborn. A dat faliment în circa 3 luni de la lansare din cauză că primul nivel de joc era ca tutorialul din Eve Online, adică dificil și fără să îți spună mai mult decât e strict necesar. În plus, marketingul a targetat jocul spre un cu totul alt grup decât cel căruia îi era destinat de fapt.

Dar iată că, până la urmă, cineva a avut mintea, banii și curajul să facă un pas înainte. Stau acum și mă întreb dacă toate lucrurile care par atât de evidente și de bune erau și înainte pe tavă pentru majoritatea producătorilor, dar au fost ignorate sistematic, sau pur și simplu echipa jocului a avut o scilpire de geniu... Nu știu ce să cred. Ceea ce știu este că primul Guild Wars a fost cu totul altceva. Experiența PVE acolo era jalnică și mult sub alte jocuri din același gen de la vremea respectivă. PVP-ul însă s-a dovedit a fi remarcabil. Marketingul corect spre acei jucători care erau interesați exclusiv de PVP plus faptul că nu era necesar să plătești abonament ca să joci au adus longevitate și au dat valoare jocului.

Guild Wars 2 este fără îndoială un joc remarcabil. Spun asta conștient de riscul că nimeni nu o să citească

mai departe, dar e un adevăr pe care nu are sens să îl ții până la sfârșit. În plus, mulți dintre voi probabil că știți deja asta: Mai departe s-ar putea să scoti în evidență unele lucruri care nu sunt întotdeauna ideale sau e posibil să ridic în slăvi lucruri care m-au impresionat pe mine în mod particular. Însă concluzia în niciun caz nu-mi va fi schimbată. Guild Wars 2 este primul joc de la WoW încoace care poate fi clasificat ca o gură masivă de Aer Curat. Un salt calitativ și conceptual remarcabil din orice perspectivă. Mi-am rezervat 2 luni ca să fiu sigur de asta. În trecut consideram o lună suficient timp ca să evaluez un MMO. Acum pentru Guild Wars 2, chiar și 3 luni sunt insuficiente. Jocul e masiv și diversificat la un nivel la care noi experienți te așteptăm la fiecare colț de hartă și probabil pentru multă vreme de acum încolo.

Dar, de ce?

În ultimii ani ne-am învățat cu un anumit stil de joc în MMO-uri care a ajuns să ni se pare atât de normal încât nu ne mai putem închipui că se poate altfel. Un astfel de exemplu este conceptul de „Quest”. Mai exact: Intrîi în joc, oricare MMORPG, dai click dreapta pe personajul cu exclamarea, steluța, floarea, discul galben etc., primești obiectivele pe care nu le citești, evident. Poate te citești prima dată, dacă ești Explorer sau al o pasune pentru universuri. În unele jocuri nu trebuie să te întorci la cel care ți-a dat questul decât dacă trebuie să aduni, culegi, transporti ceva lucruri, în altele însă trebuie să străbați o grămadă de drum și ca să zici numai „Gata” fără să primești ceva palpabil în schimb. Personal nu m-am putut niciodată obișnui cu sistemul acesta și l-am considerat o constantă pierdere de timp și de energie.

Un alt exemplu este dreptul la experiență și „loot” după un „kill”. Așa a apărut sistemul de „tagging”, adică cel mai mic nivel de vătămare a unui mob duc la alocare întregului nivel de experiență și la loot-ul celui ca a produs acea vătămare. Ca urmare, de multe ori, cei care se aveau nevoie de ajutor mureau cu alți jucători uitându-se la el. Asta ca să nu mai zic de exploatrie de loot și altele. Adică sistemul acesta în sine a creat adică multe probleme, comportamente și obiceiuri proaste cât io zic că și-a dovedit inutilitatea destul.

Ei bine, cineva de ArenaNet a avut curajul să schimbe asta. Pentru că dacă stai și te gândești suficient se poate și altfel. Iar dacă te interesează într-adevăr să examinezi fiecare aspect al schimbării pentru a echilibra întreg sistemul de joc, atunci e posibil să ai încă ceva de valoare. Iar ArenaNet a mers până la capăt.

Și cum anume?

Întreaga lume a jocului e construită pe cu totul alte reguli decât suntem obișnuiți noi MMORPG-știți. Și asta te lasă un pic dezorientat în primele ore de joc. Unde sunt questurile, unde e log-ul, ce trebuie să fac

Întreaga care trebuie
lucrat în World PVP



Din Nord



etc. Tendința naturală pe care o ai este să urmărești poveștea ta, un fel de quest după regulile clasice. Dar, treptat îți dai seama că lumea asta e altfel. Quest-ul principal e explorarea. Fiecare parte din lume îți poate rezerva ceva special. În jurul tău se întâmplă tot felul de lucruri iar tot ceea ce trebuie să faci este să o cauți cu lumânarea. Vrei ceva nou, alege o altă direcție, ascultă cu atenție în jurul tău și oportunitățile nu se lasă așteptate.

Fiecare arie dintr-o provincie are specificul ei. În funcție de unde ești, poți alege să ajuti diferite personaje cu problemele pe care le au. Dacă intri în respectiva arie vei vedea unul sau mai multe obiective care trebuie îndeplinite, care ulterior pot duce la alte cerințe și respectiv la un mare eveniment de grup. Dacă părăsești aia respectiv, obiectivele dispar și ele din listă. Ca să sporească munca de explorare, producătorii au amplasat diferite iconițe care marchează aceste zone sau alte zone de interes. Zonele de interes o dată descoperite sunt completate, dau experiență și alte tipuri de recompense. De exemplu, „Vista”-urile sunt locații care nu fac altceva decât să îți panorameze o cameră care îți arată lumea. Cum de obicei sunt locații speciale, merită completate și din alte motive decât experiența.

Foarte multe evenimente sunt dinamice. De exemplu, unele se declanșează automat dacă există un număr suficient de jucători în zonă sau pe baza unui timer. Dacă te întâmplă să treci pe aproape, poți oricând pe parcursul lui participa. Dacă tragi și o singură săgeată, ești deja pasibil de recompense în experiență, Karma și bani. Uneori, pentru evenimentele care duc la boși, apar și recompense mult mai serioase, adică arme, armuri sau altele.

Participând în evenimente sau ajutând NPC-urile



Gata de baie (un fel de quest)



prin zonele pe care le explorezi se recompensează în puncte de Karma. Fiecare NPC cu iconiță în formă de inimioară va oferi în schimbul ajutorului dat un mic magazin cu obiecte unice, care se pot cumpăra cu karma. Asta face ca absolut nimic din ceea ce faci să nu fie tercut cu vederea, deoarece în final, recompense și mai mari te așteaptă.

Jocul e fantastic de echilibrat la nivel de PVE. Oriunde mergi, ai ceva interesant de făcut. Majoritatea zonelor sunt repetabile așa că niciodată nu rămâi fără activitate. Transportul din zonă în zonă se face prin teleportare în puncte predefinite. Is destul de dese de unde și lipsa popularilor „mounts” din joc. Totuși, unul dintre

aspectele negative ale faptului că tot ceea ce faci în afara grupului e ca și cum ai face în grup, lumea nu mai are tendința de a se grupa, deși opțiunea există. Interacțiunea socială „verbală” devine astfel minimă. Oamenii pur și simplu nu mai comunică pe chat pentru că nu prea există subiecte de discuție. Nimeni nu întreabă unde e un anumit quest, nimeni nu striga LFG din moment ce toată lumea e automat în grupuri și grupulețe și nimeni nu încearcă să caute healerii li tankerii din moment ce clasele sunt cum sunt (vom vorbi mai târziu de ele). Așadar, e liniște și pace. Oamenii se ajută între ei, se învie unul pe altul și cooperează ca în nici un alt MMO de până acum, dar mutește. Mă rog, partea bună e că am scăpat de trollingul acela cretin de pe chat din alte jocuri...

Al doilea topic, șocant probabil pentru mulți, este faptul că și dacă ai tras o singură săgeată într-un mob, o să iei experiența și/sau loot-ul de pe urma lui, împreună cu ceilalți jucători care au tras și ei câte o săgeată în mobul respectiv, cu condiția să rămâi în zonă. Așadar, o grămadă de probleme au fost eliminate total. Nu mai există hoji de loot și hoji de mob și mobii de quest la care stai la coadă. Ca să nu mai zic de multe rele care dispar total din scenă. Personal, iubesc schimbarea asta...

Mai mult decât atât, dacă mergi într-o zonă de nivel mai mic, nivelul tău e scăzut automat, ca să beneficiezi constant de o experiență de joc multumitoare. Evident, vei primi puțină experiență, din moment ce e ajustată cu nivelul, dar, foarte important, loot-ul e ajustat cu nivelul tău real. Adică nu îți dai cloacane gri de nivel 3 în zona de start ci cloacane verzi de nivelul tău care le poți măcar distruge și fragmenta în componentele de bază ca să le folosești să produci alte lucruri.



Personaje

Prîmul Guild Wars a avut cîteva clase de personaje foarte interesante, dar la bază destul de standard. Rețeta claselor cu roluri predeterminate exista acolo, ceea ce genera aceeași problemă a penuriei de vindecători și tankatori buni.

În GW 2 problema asta a fost rezolvată la fel de elegant ca și multe altele din joc. Nu mai există roluri predeterminate. Există doar stiluri de joc. Indiferent ce fel de jucător ești ai și ce clasă îți alegi, poți fi orice, de la damage dealer la healer. Depinde de tine cum anume vrei să te specializezi. Cert e că în eventualele grupuri anumiți membri vor trebui să-și asume roluri în funcție de cum au ales să se dezvolte. Dar orice clasă poate fi tank sau healer. Poți avea un mesemer să tancheze în timp ce un Warrior vindecă. Abilități competente există pentru ambele clase, doar că stilul de joc diferă radical.

Personal am jucat în special Ranger și un pic de Engineer, ca urmare nu pot trage o concluzie clară în ceea ce privește abilitățile fiecărei clase în parte. O mențiune suplimentară ar fi că rasele nu determină clasele. Toate clasele sunt prezente la toate rasele, iar rasele nu am observat să vină cu abilități speciale în afara faptului că impresionează prin prezența lor artistică.

Revenind la Ranger, cea mai interesantă abilitate a acestuia este faptul că își poate lua companion („pet“). Evident, există peste 30 de companion posibili și să îi găsești pe toți e treabă serioasă. Fiecare companion vine



cu abilități speciale. Cum jocul face o diferență clară între lupta sub apă și cea normală, unii companionii vor lupta mai bine subacvatic. Ca urmare jocul îți permite să ai 4 companionii la îndemână, doi de suprafață, doi subacvatici (pot fi aceeași doi de suprafață) între care poți schimba cu un shortcut. Asta e foarte la îndemână mai ales că te regăsești mereu în situația în care ai prefera un companion care dă bine în loc să tancheze bine, sau, mai ales în PVP, care au abilități speciale, ca blind, stun sau silence. Putând să schimbi imediat între ei, chiar și în

combat, cu un cooldown de câteva secunde, îți oferi niște posibilități tactice interesante.

Poate ar fi bine aici să aduc în discuție faptul că și armele echipate diferă sub apă, având sloturi speciale în fereastra de personaje. Nu de alta, dar tendința naturală să fie trecute cu vederea, ceea ce nu e un lucru bun deoarece atât în PVE cât și în PVP trebuie să lupți și sub apă.

Alte Abilități

Ca și gameplay, jocul e plin de acțiune. Abilitățile tind să fie instantanee sau cel mult canalizate, ceea ce e prea prea creează timpuri morți în luptă. Multe dintre ele se pot casta în mișcare. Numărul de abilități e redus, adică 5, și sunt dependente de armă. Pe lângă acestea mai există 5 sloturi care se unchează în funcție de nivel, „Slot Skills“. Acestea le activezi cu skill points și numărul lor e suficient de mare ca să te pună în dilemă mai ales că unele sunt pasive. Devine astfel o decizie grea cum să le combini în cele două sloturi disponibile. E din când în când în PVP ai nevoie de altce decât în PVE și poate fi frustrant să găsești combinația care îți se potrivește. Cum skill points-urile sunt rare, e bine să cauți acele locații de pe hartă care îți fac cadou un skill point... în cazul în care reușești să treci de proba pe care trebuie să o dai.

Un alt nivel de personalizare al personajului, și nu pe cel cu valoarea cea mai semnificativă deoarece te împinge spre a te canaliza pe un anumit rol, sunt „Traits“ urile. Acestea sunt și ele o funcție de clasă, dar în principiu se concentrează pe abilități de bază, ca de





exemplu capacitatea de a vindeca, de a face damage sau de a face față damage-ului. Creșterile sunt semnificative, însă numărul de traits-uri este foarte mare pentru fiecare secțiune în parte. Asta face ca personajele la nivel 80 să fie extraordinar de diverse. Practic, exceptând cazul în care a fost urmărită o rețetă anume, e foarte greu să întâlnești un personaj exact la fel. Ba chiar din contră, diferențele pot fi extrem de mari de la un Hunter la altul.

În PVP asta a creat un imens haos și trolling pe forumuri precum că jocul nu ar fi echilibrat. Adevărul e că e foarte greu să îți dai seama dacă e o problemă de echilibru sau jocul e cum ar trebui să fie. Însă imaginați-vă discuțiile de prin WoW cu Hunter-ul care bate Mage-ul, Warrior-ul care bate Rogue-ul etc. Aici nu au nici un sens. Un anume Ranger poate bate un Elementalst iar un alt Ranger poate bate Warriorul dar nu Elementalstul. Mai rău decât atât, anumite combinații de skill-uri și traits-uri cu anumite arme și jucate într-un anumit mod în anumite condiții se pare că ar putea fi God-like. Dar acesta e un lucru permis de gameplay, nu e un exploit. Personal, sper că „echilibrarea” se va face la un alt nivel, astfel încât mirajul acesta al combinației „de rău” să continue să existe.

Revenind la abilități, ar mai fi vreo 2 pagini de spus dar sincer, Guild Wars 2 nu e un joc cu abonament lunar. I-ai laast, e al tău și e un MMORPG care e cam cel mai bun din clasa lui pe care l-am jucat vreodată. Și nu cred să-mi fi scăpat prea multe.

Mai sunt și altele

Ca să respect modelul de curgere al oricărui articol MMORPG, musai să nu uit să vorbesc de lucruri mai puțin importante, ca de exemplu craftingul. Așadar, exceptând poate unele MMORPG-uri mai vechi, ca Anarchy Online, sistemele de crafting mi s-au părut cam pierdere de vreme. E un tip de design care a fost impus de aceeași industrie de la Blizzard. Și personal îl găsesc deficitar.

În Guild Wars 2, craftingul e destul de hard-core și respectă în linii mari cam aceeași rețetă ușor

Fără cuvinte.



Magazinul de microtranzacții



îmbunătățită. E adevărat că am cam folosit ceea ce am creat până acum, ceea ce e un lucru bun dar complexitatea la care ajunge s-ar putea să vă sperie. Ca tot gameplay-ul din GW 2, și aici există mai multe layer de complexitate. Resursele se adună manual din natură sau se obțin din distrugerea armelor, armurilor și altor lucruri găsite pe ici pe acolo. Cu ele se creează prefabricate. Prefabricate se combină în funcție de rețete pentru a crea diferite obiecte. Iar jocul pare să aibă un interminabil număr de resurse și prefabricate diferite.

Partea interesantă e că se pot combina item-uri și

la „întâmplare” pentru a crea obiecte unice iar asta e la îndemâna oricui. De asemenea se pot aplica modificatoare de proprietăți care determină caracteristicile mai avansate ale obiectului. Astfel factorul de „la întâmplare” se reduce substanțial în comparație cu alte jocuri unde deseori nu poți decide ce anume caracteristici secundare va avea acel obiect.

Craftingul în GW 2 are câteva aspecte particulare, ca de exemplu importanța enormă dată cooking-ului care e de departe cel mai greu skill de dezvoltat. Însă ceea ce oferă în schimb e absolut remarcabil, ca de



Harta GW 2 a la Google maps. Mare lucru!

exemplu boosterele de experiență.

Voi ocoli cu grație baza de date de obiecte a jocului. Adică armele și armurile de la normale la ultra-epice sunt prezente în joc din destul și contează suficient de mult astfel încât cineva care preferă să le caute să aibă activitate. Karma e esențială pentru această indelețnicire și respectiv abilitățile de a exploata auction house-ul sau Trading Post-ul așa cum e reprezentat în joc.

Că tot a venit vorba de Trading Post, o să aduc vorba și de bancă și de modul în care acestea sunt făcute accesibile jucătorilor.

În majoritatea jocurilor cunoscute, AH-ul și Banca sunt două lucruri care mă stresau din plin. Cum în Guild Wars inventory-ul tinde să fie destul de patetic, stresul schimbului cu banca și vânzării e prezent în continuare. Măcar aici fiecare zonă are o locație de unde poți accesa banca sau Trading Postul. Ca o mențiune, obiectele de la AH/Trading Post nu vin în mail ci trebuie recuperate de acolo de unde le-ai cumpărat.

Numărul de sloturi în bancă e și el foarte scăzut

ceea ce personal găsesc enervant. Înțeleg inventory-ul scăzut, dar de ce lîmî tot limitați depozitul oameni buni? Adică la mare erou plin de bani credeți că nu am propriul meu Tardis? E joc fantasy, e normal să ai un Tardis, un cufăr care umblă după tine sau măcar un măgar miraculos capabil să crească greutatea lui de 5 ori. Probabil e prea mult.

Ca să nu uit, Guild Wars 2 are și un sistem de microtranzacții. Adică mai mult sau mai puțin, odată ce ai cumpărat banii ești, free to play. Trecînd peste sarcasm, adevărul e că ArenaNet a avut grijă să nu pună obiecte în magazinul acela care să influențeze gameplay-ul. Adică în nici un caz nu o să iei ceva care să te facă foarte valoros. Eventual o să arăți cel mai bine de pe server, dar cam așa e tot... A, și cheile alea de la cuferule cu blaturi, "bomboostice" sunt tare bune... Partea bună e că cheile alea pică și ca loot.

Ca să trag o concluzie prea documentată nu pot. Ce am observat e că obiecte bune pentru nivelurile mici sunt foarte ieftine la Trading Post, ca de exemplu

gențile, armele și armurile. Periodic mă „întăresc” de acolo pentru că nu am mereu răbdare să vizitez fiecare NPC de pe 7 hărți ca să află dacă are ceva nemaipomenit pentru mine. Dar cam atât. Nu am stat să studiez economia jocului prea mult pentru că în primul rînd nu e prea mare lucru de studiat deocamdată și în al doilea rînd, am avut alte lucruri mai bune de făcut.

Actual Guild Wars

Primul Guild Wars a fost un joc făcut special pentru PVP. E clar că Guild Wars 2 oricînd de dezvoltat ar avea PVP-ul, nu se compară cu Guild Wars din acest punct de vedere. Cîndăjenia claselor cu dezechilibre inerente care apar și cu complexitate exagerată a mecanicii asociate fac ca partea de lupte între ghilde să fie ușor... uitată într-un colț.

Dar, jocul are două tipuri majore de pvp. Unul e World Pvp care este excelent și pvp de tip Arenă care e bun și el și foarte fain de jucat, dar suferă serios de probleme de balansare între clase. Prea multe elemente altoase, aproape ca în viața reală...

Ca urmare, prefer să mă orientez pe a vorbi de World Pvp. Acest mod de joc este remarcabil prin interacțiunile între jucători pe care le determină. World pvp-ul se desfășoară pe o hartă alcătuită din mai multe zone care sunt cross-server. Controlul oricărei zone de către un server aduce buff-uri serioase serverului respectiv, ca urmare merită să lupti. Ca urmare, luptele sunt pline de dinamism atât combativ cât și social din cauză că serverele sunt naționale (situații gen Franța vs Germania sau UK).

Fiecare zonă are o mulțime de obiective care pot fi controlate. Controlul lor aduce atât puncte cât și avantaje palpabile, ca de exemplu faptul că spawnează NPC-ul gîrzii care luptă pentru tine sau că apar caravanele de resurse necesare pentru a rezista la asediul care trebuie protejat constant. La fel ca pe hărțile normale, unele arii aduc obiective secundare, ca de exemplu să câștigi înce-





area unor anumite facțiuni NPC care să te ajute în luptă.

Obiectivele majore, ca de exemplu castelele și turnele se capturează folosind unelte de asediu, care costă sume semnificative. Ca urmare, de multe ori ești nevoit să dai bani din buzunar ca să-ți ajuți serverul. Iar banii în GW 2 nu se fac ușor. Reparațiile zidurilor și porților în asediu, respectiv capacitatea de a rezista, deinde de cantitatea de resurse la dispoziție care sunt transportate de caravanele de mai sus... Presupun deja că întrevedeți posibilitățile tactice.

Desigur, ca și în rest, sunt multe de spus dar încep să cred că prea multe lucruri spuse devin spoilere. De-aia poate e mai bine să zic că e nemaipomenit de fain și gata... nici nu știu...

Cel mai frumos

Aș vrea aici să pot transmite în scris cât de mult sunt impresionat de modul cum arată acest joc. Dar nu pot. Orice descriere nu ar acoperi decât o fracțiune din ceea ce vreau să înțeleg. O să spun doar că este cel mai frumos estetic joc pe care l-am jucat vreodată. E pe aceeași linie cu Skyrim din orice punct de vedere, dar mai divers. E absolut impresionant. Atenția dată detaliului te lasă cu gura căscată. Diversitatea reliefului și a zonelor este uimitoare iar combinat cu dimensiunile incredibile ale lumii, fac din acest joc o producție unică. Pe lângă asta se mai și mișcă pe sisteme normale ceea ce aduce un bonus suplimentar imens. Iar dacă vă întrebați de ce deseori arată ca o pictură, asta e din cauza atenției speciale date marginilor texturilor care arată



ca și cum ar fi tratate cu creioane colorate pentru a crea un efect foarte special și unic din ceea ce am văzut până acum (mă duce cu gândul la questul din tablou din TES IV: Oblivion).

Ca să fiu sincer, totul ar fi fost perfect dacă nu ar făcut praf voice-actingul. Parte cu cut-scene-urile personajele 3D pe fundal 2D merge cât de cât. Dar vocile sunt ciudate și procesate slab... În unele cazuri sună ok. În altele nu și situația e de așa natură că nu se potrivește (cut-scene când sunt pe jumătate mort, aruncând cu nisip în ochii inamicului). Camera e ciudată și ea în sensul că uneori se comportă dubios și nu are 1st person deloc (sau nu l-am găsit eu).

Excepând voice acting-ul, restul sunetului e la înălțime iar coloana sonoră completează atmosfera generală a jocului într-un mod satisfăcător.

În rest chiar nu am ce să îi reproșez jocului. E frumos, pasionant, plin de conținut și variat ca gameplay. Unui Explorer sau Achiever îi dă de lucru pentru o perioadă îndelungată de timp. Killer-ul sunt sigur că va găsi satisfacție în PVP dacă monstrul din PVE nu-l ajung. Singurul pe care îl văd ușor dezamăgit e Socializer-ul. Jocul nu îndeamnă la socializare directă. Indirect însă, e cel mai social MMO peste care am dat până acum. Așa că ce să mai zic... Repede, hai

Locke



VERDICT LEVEL

- grafică
- gameplay-ul
- World Pvp
- voice acting
- camera
- socializarea

PE SCURT

Guild Wars 2 este un MMO RPG special, ce deschide o nouă capitol în istoria acestui gen de jocuri.

Gen MMO RPG Platforma PC Produsător ArenaNet Distribuitor NC Soft
Oriantare NC Soft On-Line publicat în România

REQUISITE MINIME

Procesor Core 2 Duo E6700 Memorie 2 GB RAM Video GeForce 7800 G5X sau mai nou

ALTERNATIVA STAR TREK ONLINE

Dacă ești un fan al lui Star Trek, atunci Star Trek Online este jocul perfect pentru tine. Acest joc este un MMO RPG în timp real, care te permite să explorezi universul Star Trek într-un mod complet nou. Jocul este gratuit și are o comunitate foarte activă.

9.2



I AM ALIVE

E viu de-a binelea sau doar ce mai respiră?

Ubisoft și-a dat seama ce ne lipsește pe PC: o nouă portare! Așa că și-a suflăcat mâncile și ne-a dăruit în această toamnă / *I Am Alive*, joc anunțat cu ceva surle și trâmbițe acum ceva vreme, dar lansat pe platforma noastră cea de toate zilele într-un relativ anonim. E un început de articol care i-ar face pe mulți dintre voi să dea pagina, conșinși că au de-a face cu încă o palmă dată cinstitului utilizator de mouse și tastatură de către maleficii corporatiști. Ei, de data asta nu e chiar așa, fiindcă *Ubi* nu numai că a avut bunul-simț de a stabili un preț mai mult decât modic pentru creația diviziei lor din Shanghai (care ne pregătește și *Far Cry 3*, apropo), dar a fost și suficient de grijăluu încât să facă jocul plăcut la buricele degetelor și pentru non-deținători de gamepad.

Acum, nu trebuie să vă aruncați cu capul înainte: *IAA* este un produs tipic de consolă. De exemplu, perspectiva din care privim personajul principal e ușor deplasată spre dreapta, privind oarecum peste umărul lui, jucătorul putând roti camera la 360 de grade, ceea ce e spectaculos vizual, dar facilitează cam mult șmecheria cu privitul după colț: noroc că n-ai nevoie de ea prea tare. Mecanicele de joc și de luptă sunt evident consolidate și pot părea ușor infantile – ca să câștigi o luptă cu maceta sau să ridici un grădaj de fier, tot ce trebuie să faci este să apeși cu disperare butonul de acțiune de cât mai multe ori consecutiv. Punctele de salvare sunt fixe, grafice și un pic cam prăfuite (și la propriu, și la figurat), în fine, ați prins ideea.

Îmbucurător însă e faptul că toate aceste aspecte împrumutate de la suratele întru gaming ale PC-ului sunt bine implementate și calibrate, în așa fel încât să

nu fie frustrante. Camera este suficient de inteligentă încât să nu-ți schimbe unghiul de vedere decât foarte rar (cînd producătorul vrea să-ți aducă la cunoștință grandioarea tragedie a peisajului) și să se plazeze mai tot timpul ferit. Controlul e bine gândit, te poți descurca liniștit cu tastatura, fără bug-uri majore și cu o schemă de control, deși atipică pentru acest mediu, ușor de prins și folosit ulterior. Faptul că jocul e un survival prin excelență te obligă să treci cu vederea lipsa unei funcții de salvare liberă, iar contextul în care se desfășoară acțiunea (o lume post-catastrofă în care totul este învaluit în nori denși de praf) scuză subtil limitările tehnologice.

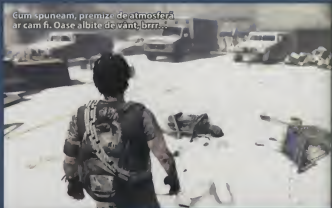
O să expediez povestea, fiindcă însuși jocul nu-ți dă prea multe detalii despre ce s-a întâmplat: ești un (fost) soț și tată care, în urma unei călătorii de un an prin peisajul devastat, reușește să ajungă în orașul în care își știa familia, încercând să le dea de urmă. De aici încolo,

lucrurile avansează puțin și greoi, părand să devieze complet de la aceste premise inițiale (deși avem de-a face cu o rețea de simboluri și analogii), lăsându-te la final cu întrebarea dacă producătorul are deja în plan măcar un sequel sau a vrut în mod intenționat să creeze o operă deschisă, vag alegorică.

Cu adevărat importantă este atmosfera ora-

șului îmbălsăcit, asaltat de furtuni de praf și de cutremure periodice, cu întreaga infrastructură răvășită, asfaltul de moloz și bănuț de mici găști și diverse nenorociri care-și așteaptă sfârșitul. Faptul că în depărtare nu gheșcești decât contururile lucrurilor, volumele lor apărând estompeate și incolore, că nu poți petrece decât un timp limitat la nivelul străzilor din cauza aerului irrespirabil, că totul în jurul tău pare a-și trage ultima suflare – clădiri, vehicule, natură – într-o liniște și măreție deopotrivă înspăimântătoare și confuze, numai acestea te fac să duci jocul mai departe. Din păcate, auto-sugestia trebuie să joace un rol destul de important ca atare sentimente romantice de înfiorare să și se strecoare în suflet, impresia pe care mi-ai lăsat-o *IAA* fiind aceea a unui univers fictional cu mare potențial, dar cu care producătorul s-a comportat modest și cuminț, neieșind din limite comode.

Iar aici intervine și gameplay-ul, care nu e foarte



Cum spuneam, premise de atmosferă ar cam fi. Oase albite deovant-brrr...



Un bordel pentru toate tipurile de ticniți.

înăbușit. Marea majoritate a timpului îl vei petrece în urcând segmente de platforming în decursul cărora trebuie să te cațeri, să te balansezi și să te folosești de abilități fizice demne de parkour sau gimnastică acrobatică, ori fiind implicat în confruntări armate. Problema este că ambele sunt destul de generice. De-abia în pe-
nultimul nivel producătorul ne pune la dispoziție un mecanism mai fantezist de aburcat (un zgârie-nori sprijinit în diagonală de-un geamăn), unde ne putem mișca cu ușurință în trei dimensiuni, restul provocărilor de acest gen desfișurându-se mai degrabă ca un side-scroller cu grafică mai rafinată.

După ce-am trecut de surpriza și tensiunea primelor etape, și acestea au devenit banale de rezolvat după același algoritm – atac surpriza cu maceța la cel mai apropiat inamic, apoi lichidarea cu pistolul a vreunui eventual deținător de armă de foc și metodică eliminare a celor rămași unul câte unul. Inițial, am tresărit la gândul că vei putea avea un parcurs complet pacifist (primele confruntări nu sunt altceva decât un bluf, neavând gloanțe și folosindu-ți pistolul doar ca formă de intimidare), dar iluzia mi-a fost zguduită rapid. A fost implementată inclusiv posibilitatea de a-l executa pe cel pe care l-ai incapacitat, scurtându-ți astfel suferința – o finețe binevenită, deși aș fi preferat expresie de compasiune în locul suficienței sălbătice pe care o afișează eroul nostru.

O a treia eventuală halcă de gameplay, și anume explorarea, e aproape complet absentă din peisaj, deoarece nivelurile sunt liniare, iar zonele adiacente suficient de rare și de neinteresante încât să abandonezi a se mai căuta cu înadinsul după ceva timp. Mai mare pagăba: nu numai că se puteau crea niște mini-povești interesante, iar nivelurile dinamiza cu provocări suplimentare și zone doar „de atmosferă”, dar riști din cauza indolenței ce se instalează după o vreme să pierzi și toate câteva tupe inspirate strecurate pe ici-colo. Vei întâlni 20 de NPC-uri pe care le poți ajuta (neori cu medicamente sau scoțându-le din situații delicate, alteori pur simbolic, cu câte o sticlă de vin sau țigară); deși ma-

joritatea îți vor furniza informații banale, de ignorat, unul sau două vor avea o evoluție mai specială, pe care merită să o descoperiți singuri.

De fapt și de drept, odată ce v-ați obișnuit cu controlul și mecanismele de bază, IAA nu merită jucat decât pe ultimul nivel de dificultate – aici, odată ce-ai murit, te întorci la începutul nivelului, resursele sunt într-adevăr minimum minimorum, alege-rite (de genul îl ajut pe cutare sau mă ajut pe mine) chiar capătă greutate, abordarea devine dacă nu mai tactică, măcar mai precaută, gradul de tensiune crește. Cu alte cuvinte, jocul îți împlinește mai cu vârf menirea de survival, care se atrofiază pe nivelul normal de dificultate pe măsură ce se acumulează resursele și poți face cam tot ce vrei.

Unde mai păcătuiește jocul? Îți dă mult prea multe indicii și instrucțiuni, chiar și inspire final (vezi Simplify II), am menționat designul nivelurilor oarecum simplist, capacitatea de efort (principala resursă din joc) se reface nerăzît – practic, instantaneu –, și, aaa, da, are o „fază”, cică altfel nu-l pot spune, care m-a lăsat mască. Am intrat la un moment dat pe ușa din cabina unui vas, am ridicat un obiect, a urmat o secvență cinematică, după care ușa respectivă era închisă inexplicabil, forțându-mă să caut o rută alternativă pentru întoarcere. Un docan în moalele capului din partea producătorului cu n-am mai văzut de mult și cum cred că nu mai e admisibil în zilele noastre.

Grafică este aproape integral saturată în nuanțe de gri (maro pentru interioare), culorile care explodează ocazional evidențiind diverse obiecte ce te duc cu

Silent Hill, cineva? Altfel, unul dintre cele mai frumoase cadre din tot jocul.



gândul la o prezență omenească, la caldura și apropierea, la comunitate și comunune (un șir de stegulețe, o jucărie, un tablou, chiar și bordelul sordid), în contrast evident cu masa de fiare și beton prăbușită fără viață în absența factorului uman. Pe mine nu m-a deranjat în niciun fel această repetitivă cromatică, ca, de fapt, nici muzica la foarte variată, care și împlinește rolul ei discret.

Cu ce rămânem după /Am Alive? Cu sentimentul că putea fi mai mult, un joc mai complex și mai variat, dar și cu certitudinea că nu este nici pe departe prost. Tot ce trebuie să faci ca să te poți realmente bucura de o experiență cât mai bogată este să știi să îl abordezi: cu un dram de imaginație pus la bătaie, selectând ultimul nivel de dificultate și privind cu indulgență aspectele-l „consolistic”, /Am Alive nu va deveni un foc de artificii în noapte, dar îți va garnisi festivalul gamericist cu un antreu de bonton înaltele felurilor grele ce se anunță în lunile următoare.

Radu Sorop

VERDICT LEVEL



- ▶ Ideea, bine adaptată pentru PC
- ▶ Modelul Survival Immortalistat
- ▶ Design grafic inspirat pe resurse proprii
- ▶ Gameplay mediocru, fără stilistică sau inovație
- ▶ Design al obiecturilor banal
- ▶ Surteniment de potențial îneplescit...

PE SCURT:

Un joc de acțiune în care trebuie să te lupti cu un număr mare de inamici în timp ce încerci să găsești un mod de a scăpa de ei. Este un joc de acțiune în care trebuie să te lupti cu un număr mare de inamici în timp ce încerci să găsești un mod de a scăpa de ei.

7.8

Cum Producător: Ubisoft Distribuitor:

Platformă:

Online

CERINTE MINIME.

Sistem de operare: Windows 1.0 2.0 Video:

ALTERNATIVA DEAD SPACE

Un joc de acțiune în care trebuie să te lupti cu un număr mare de inamici în timp ce încerci să găsești un mod de a scăpa de ei. Este un joc de acțiune în care trebuie să te lupti cu un număr mare de inamici în timp ce încerci să găsești un mod de a scăpa de ei.



Visul oricărui corporatist: clădire de birouri devastată. Reverie de Pipera.

THE AMAZING SPIDER-MAN

Vs. The Not So Amazing Spider-Man

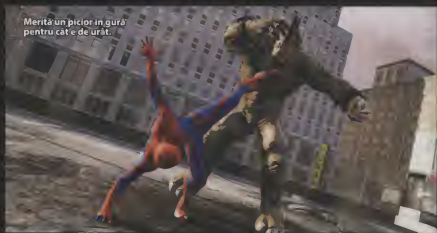
Nu am cum să-mi ascund reticența față de jocurile aruncate pe plată alături de un film.

Majoritatea s-au dovedit a fi, în final, eșecuri lamentabile – producții al căror unic scop era mulgerea unui ban în plus de la consumatorul înconștient. Aș putea să numesc zeci de astfel de titluri de-a dreptul proaste, însușite aduse unor creații superioare ce nu au avut la dispoziție, din păcate, milioanele de dolari necesari dezvoltării. Aș renunța la toți Oamenii Păianjen hipsteri și toți zeii nordici pentru un Carnageddon care să nu cerșească fonduri cu basca în mână, la fel ca Cinderella Man în filmul omonim. Aș da toți „răzbuțătorii” pe un Wasteland 2 scos la lumină fără griji. Așa sunt eu, un idealist. Tind să caut mereu părțile bune din orice, dar fac spume la gură când văd o grămadă de valori călitate în picioare de dragul banului. Din nefericire pentru liniștea mea, găsesc în jocuri o formă de artă și mă simt jignit atunci când cineva calcă în picioare anumite standarde. Ei bine, *The Amazing Spider-Man* nu este deloc un joc prost, însă *Peter Parker* își țese pânza pe muchia unui cuțit extrem de ascuțit. Oricum, nu-l bai, dacă rămâne fără ea, imediat o pune de încă un remake...

Un Peter Parker se legăna...

Trăim în Epoca Remake. Fiecare produs, media sau de consum, a trecut printr-o schimbare la față. Sigur, de ce te-ai apuca să scoți o idee nouă din joben, când este mult mai ușor să schimbi o etichetă? Costurile sunt mai mici, nu ai nevoie să îți storci neuronii, iar gloata o să înghită mai ușor un concept familiar. Când am auzit că *Spider-Man* primește un remake, la doar câțiva ani de la apariția originalului, am zis „Pasi” fără să stau pe gânduri. Inițial am crezut că-l o glumă proastă, o halucinație din lipsă de somn. Nu am văzut nici până astăzi unul filit și nici nu am de gând să-l văd. E destul de greu să te menții la nivelul „Amazing” impus de benzile desenate, nenea filmule, când nu aduci nimic original în ecuație! Deh, bine că aici vorbim despre un joc, altfel o luam razna cu totul și-mi creștea tensiunea. Presupun că știți istoria tânărului/adolescentului mușcat de o păianjen radioactiv: Peter Parker face bubă de la mușcătura arahnidelor, descoperă că are superputeri și poate arunca o pânză lipicioasă din încheieturi (e musai să faci un fel de reverse mano comuta ca să meargă treaba bine), apoi trece la salvat lumea de răufăcători, în timp ce evită cu orice preț să aibă o relație de om normal cu frumoasa roșcată Mary Jane Watson. Jocurile și filmele au la bază premisa originală prezentată în benzile desenate, *The Amazing Spider-Man* nefăcând excepție, deși elementul de originalitate din story își are rădăcinile înfipte în șumake-ul hollywoodian. Acțiunea jocului are loc imediat după evenimen-

Merită un picior în gură pentru cât e de urât.



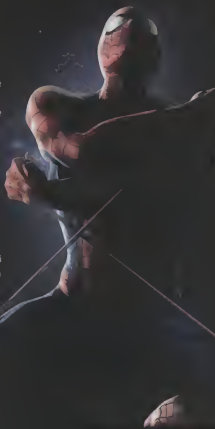
tele prezentate în film, de această dată Spidey încercând să oprească o epidemie virală cauzată de compania obscură (și malefică) Oscorp, în același timp luptând pentru a menține ordinea pe străzile Manhattanului. Dar, așa cum spune o vorbă din bătrâni, nu tot ce zboară trăgând cu pânze de păianjen printre zgărie-nori se și mănâncă. De cele mai multe ori, misiunile principale sunt anoste sau, în unele cazuri, mult prea trase de păr. După ceva timp, povestea nu mai prea are năimă și devine plictisitoare, așa că obiectivele secundare și traversatul



orașului plin de viață, din pânză în pânză, sunt mult mai okay. Nu mă surprinde eșecul celor de la Beenox în materie de storytelling, probabil au fost împinși cu furca de la spate, metaforic vorbind, pentru a putea scoate la lumină jocul cât mai aveau încă parte de hype-ul generat de film. Noroc că și-au dedicat timpul pentru a da naștere unui oraș magnific, prin care merită să-ți zvârlă pânzele în stânga și-n dreapta, până când nu mai rămâne nimic de văzut și explorat. O să dureze destul de mult, dar ce altceva aveți de făcut? Nu-l ca și cum Mary Jane așteaptă să se fie scoasă la cină...

... pe o pânză de păianjen

The Amazing Spider-Man este un joc cu și despre Omul Păianjen. Pentru prima oară am simțit o apropiere față de acest personaj, aproximativ similară cu cea pe care am simțit-o față de Batman, în timp ce jucam *Arkham Asylum* și *Arkham City*. Numai că, din păcate, aici atmosfera nu a fost generată de poveste, ci de mediul înconjurător, perfect adaptat abilităților lui Spidey. Deplasarea la înălțime printre clădirile impunătoare ale orașului este superb realizată. Foarte multe dintre





stiliturii lui Spider-Man nu țin cont de fizica reală, în această problemă contează puțin spre deloc în întreg ambliul jocului. Cine se mai gândește la fizică atunci când se lăgână pe cea mai awesome pânză de păianjen din istorie? Fără nicio exagerare, The Amazing Spider-Man a ni-mi-ent cu brio partea de web swinging și free roaming. Spider-Man poate să adere la aproape orice suprafață, mulțumită puterilor sale, așa că mîșunatul pe pereți și fărîșatul pe tavan sînt la ordinea zilei, în defavoarea oponentilor luați prin surprindere. Nici nu vreau să îmi imaginez mizeria rămasă în urma unui periplu păienje-nes prin oraș, cu toate resturile de pânză lipite pe geamurile zgărite-norilor. Oricum, toată zbulgula are și un folos, prin tot orașul fiind ascunse pagini de benzi desenate, numai bune de colecționat. Pentru vânătorii de collectibles, recompensa este mai mult decît suficientă.



câte un boss nu lasă vreo gură căscată. Mereu este vorba de tipicul quick time event, unde contează viteza de reacție a jucătorului la apăsarea unui buton colorat, totul fiind mult, mult prea ușor. Nici măcar ultimul nivel de dificultate nu pune probleme. În lipsa unei provocări serioase, jucătorii experimentați s-ar putea simți dezamăgiți, un minus destul de serios pentru cea mai nouă aventură a lui Spidey.

Eensy Weensy Spider

Per total, The Amazing Spider-Man este un joc mediocru. În ciuda unui sistem fantastic de deplasare folosind pânza și al luptelor repetitive, dar intense, ulimitorul Om Păianjen eșuează la capitolul atmosferă. Da, Peter mai scoate câte o glumă simpatică din când în când, Manhattanul arată impunător și Oscorp o face lată mai rău ca niciodată, însă toate acestea nu reușesc să rămână în memoria nimănui după exit game. Spre deosebire de Arkham City, de exemplu, îl lipsește

ceva, nu sunt sigur ce. Pur și simplu nu-l acolo. Cred că moda remake-urilor a mai făcut și aici o victimă colaterală, deși există suficient potențial pentru ca rezultatul să fie o bijuterie de joc. Sper doar ca pe viitor să avem parte de un joc cu Spidey la fel de bun precum cele în care Batman a avut rolul principal. Nu un remake, ci o creație originală, fără ancore fixate în scenariul

unul
film ne-
inspirat și fără
grabă. Vrem un joc
amazing, așa cum me-
rită acest personaj

■ Aidan



urle și combo-urile tănărului Peter sunt spectaculoase. Aventurii lui Spidey este cel al pânzei lipicioase, pe care o poate folosi în moduri inedite. De fapt, pânza este cam singurul element original din sistemul de combat prezent în The Amazing Spider-Man, punctul care diferențiază jo-



VERDICT LEVEL

- prezența lui Spider-Man
- orașul bine realizat
- dificultatea a mult prea scăzută
- episoadele ușor de învins
- story liniștit

PE SCURT:

Încerci să te joci cu Spider-Man pe care îl cîntăm. Îng. producătorii să mai bage o frîc.

6.5

Sun: **Michael**
 Producător: **Discotek**
 Distribuitor: **Online** www.discotek.ro

CERINȚE MINIME:

Procesor: **Intel Pentium 4** Memorie: **2GB RAM** Video: **128MB GeForce**

ALTERNATIVA BATMAN: ARKHAM CITY

Grație de compasul cu The Amazing Spider-Man, Arkham City este un joc superior din toate punctele de vedere. Merită încercat și jucat până în ultimele altele.



Invadatorii... au pătruns în oraș Invadatorii... transpirați și nerași

Sarmalele Reci - Invadatorii

XCOM ENEMY UNKNOWN

In 1995, la un an și ceva după lansarea lui UFO: Enemy Unknown, tocmai fusesem înregimentat în armata de viitori programatori (ce urmau să construiască societatea viitorului, o orgă de lumini și trei softuri de contabilitate) a Liceului de Informatică din Brașov. Înainte să fim luați în primire, am fost plimbați puțin prin Tărâmul Făgăduinței Electronice. Ni s-au prezentat sălile de calculatoare (cu excepția unui laborator încautat, unde, am aflat mai târziu, se desfășura un meci ilegal de Warcraft), s-au ținut discursuri SF despre tehnologia viitorului, despre progresul științei și rolul programatorului în societatea modernă. A fost mișunat. Pentru o clipă, uitasem de jocurile pentru HC și, ca o adevărată Miss Fortran, volam să programez cât mai rapid un software atotputernic și atotștiitor care să transforme 4.8 mega-

hertzi în 4.8 milioane de pâini, să pună capăt foametei din lumea a treia și să aducă o nouă eră a păcii și a prosperității gastronomice. Din nefericire, n-am avut parte de un curcubeu și nici de discursul lui Steve Jobs (pe care-am fost obligat să îl ascult de aproximativ șapte ori în doi ani de facultate). Fără curcubeu și fără discurs, am fost nevoiți să ne strângem în sălile de clasă, unde am fost informați că vom studia clasicul produs românesc Felix C-256, vom desena mil de scheme logice, iar pe calculatoarele din laboratoare vom pune mâna de-abia în clasa a zecea, când vom fi îndejunați de maturi încât să nu mai băgăm salam de 5.25 în unitatea floppy de 3.5.

Ca premiu de consolare, diriginta (profesoară de Informatică, expertă autodeclarată în Fortran) ne-a introdus pe ascuns într-un laborator, unde ne-a obligat să

ne uităm o jumătate de oră la un perforator de cartele. În acel moment, am început să mă simt destul de mândru de HC-ul meu de acasă. E drept, nu perfora cartele, n-avea gabaritul și prestația lui Felix, dar zbâmbăia Saboteur-ul pe el. Salvarea a venit prin trimestrul al doilea, când un coleg de clasă mai dotat din punct de vedere tehnologic m-a dus la el acasă și mi-a arătat un 486. În joc ciudat. Pe care nu m-a lăsat să pun mâna că, de rează până îl înveți, leasă-mă mai bine pe mine să îți arăt ce și cum. Omul mi-a arătat ce și cum până când pe ecran a apărut un individ suspect, cu o glugă maro de origine extraterestră. Colegul s-a îngălbenit la față și a hotărât subit să îmi arate alt joc. A fost prima dată când vedeam un Ethereal. N-am înțeles eu prea bine ce se întâmpla pe ecran, dar în momentul în care un ditamai

There they are. The rest of you, advance toward the enemy and get into cover. Hold your fire until I give the word.



giganul s-a speriat de o grămjoară de pixeli cu glugă, am intuit că mă aflu în fața unui joc special, pe care mi-am promis că o să îl am cu orice preț. Promisiunea a trebuit să mai aștepte, căci, tot în acel an, alt coleg mi-a arătat *Terror From The Deep*, sequel-ul lui *Enemy Unknown*. Și cum tocmai îl descoperisem pe Lovecraft, misteriosul joc cu oameni-homac, creiere tentaculate și extraterestri punkeri, mi-a arătat pe hard un an mai târziu, înaintea lui *Enemy Unknown*. Într-un final, am ajuns și la *Enemy Unknown* și, după câteva săptămâni bune de vânat extraterestri, m-am întâlnit cu vechiul meu amic cu glugă. În condiții nu tocmai favorabile. Și atunci am priceput...

Poate vă întrebați de ce am înscris bătăușe de spațiu editorial cu o poveste din liceu, în loc să încep, ca în carte, cu o scurtă istorie a seriei, eventual ceva povestire cu tălc din Industrie. Ei bine, am vrut să subliniez relația mea specială (unii ar numi-o de-a dreptul nesăbuită) cu seria X-Com. Dar știți deja acest lucru dacă ați citit retro-ul dedicat seriei (nu mai țin bine minte numărul, va trebui să îl căutați în arhiva personală) și articolul dedicat lui *Dreamland Chronicles* și X-Com:

Alliance din cadrul seriei *RIP*. Deși am făcut cunoștință cu jocurile pe calculator prin clasa a patra, când am primit un HC, pot spune că am început să le „simt” cu adevărat de-abia când am început să butonez seria X-Com (*Memor* și *Enemy*, în special). Așadar, mi-e teamă că îmi va fi destul de greu să judec strategia celor de la Firaxis lăsa să arunc din când în când câte-o privire și peste capodopera lui Julian Gollop. Dacă nu vă interesează absolut deloc mărețele realizări ale unui joc de acum opt-perece ani, chiar dacă vorbim de unul dintre cele mai bune jocuri de la începuturile Industriei până acum, puteți sări direct la final, unde vă așteaptă o notă cinstită și un indemn sincer: jucați-l, că merită. Și dacă nu vă inspiră încredere, pentru siguranță mai adăugați un punct la nota finală și veți obține un scor perfect valabil într-un univers alternativ unde X-Com-ul lui Gollop n-a fost finanțat (ceea ce era cât pe ce să se întâmple).



„Invadatorii... tot mai mulți zi de zi Invadatorii... cine-i poate opri?”

Demo-ul lansat de Firaxis pentru XCOM: Enemy Unknown (o altă mișcare deosebit de îndrăznească pentru anul 2012) m-a demoralizat crunt. Dacă-i spun „guri scriptat”, îi fac un serviciu. Nu numai că m-a convins (pentru moment) să nu le cumpăr jocul, ci m-a făcut să cred că o eventuală invazie a marșenilor n-ar trebui oprită, ci, dimpotrivă, încurajată. Unde ești tu, Cult of Sirius??? Cunoșc vreo doi indivizi care n-ar fi cumpărat jocul dacă n-ar fi trecut peste tutorialul înodor, incolor și

insipid (prezentat și în demo din varianta pirată). Ei m-au convins să trec și eu peste Impresia Inițială și să-l dau jocului full o șansă. Ei bine, versiunea pirată le-a adus un cumpărător. Nu unul foarte cinstit, căci n-aveam 50 de euro pentru jocul vândut europenilor, așa că am ales versiunea vecină și prietenă lansată exclusiv pentru beneficiul poporului sovietic (cu vreo 30 de euro mai ieftină, căci Rusia este o piață importantă pentru jocuri, iar piraiții lor sunt mai numeroși decât ai noștri). Pe care n-am mai apucat să o joc, deoarece 2K Games a făcut o scamatorie interesantă (nu foarte diferită de șmecheria cu *Borderlands 2 RU*) și, imediat după lansa-



re, a restricționat accesul celorlalte popoare la versiunea rusească fără să scoată un cuvânt. Nici măcar un „zeșă, fraierilor!” Region lock-ul a venit pe ascuns, în miez de noapte, ca Apocalipsa Ninja. Dar asta e, ce-a fost a fost, acum butonul versiunea primită pentru review cu speranța că o mică parte din cei 20 de euro aruncați de mine au ajuns în buzunarul celor de la Firaxis. Nu merită o statuie, căci, din punctul meu de vedere, jocul lor e încă la ani lumină de bătrânul Enemy Unknown, dar îl se curvin călăia dolărei și o incurajare (în speranța că vânzările n-o să-l determine să simplifice și mai mult jocul) scrisă sau verbală pentru lansarea în anul 2012 a unui joc strategie pe ture competent și interesant.

X și Com

Pentru cel care-au deschis PC-urile/consolele mai târziu și n-au prins epoca de aur a invaziilor extraterestre, X-Com-ul cel bătrân te pune la căma unei organizații non-guvernamentale pentru combaterea și înlăturarea turșilor extraterestri (și extradiimensionali în X-Com: Apocalypse). XCOM-ul lui Firaxis îl calcă pe urme înălțatului său și îl predă fraiele aceluiași ONG care veghează asupra integrității rasiiale a Terrei. Invadatorii trebuie să moară. Nu înainte de a fi interogați. În urma unui prim contact (tutorial) dezastruos (scripturile, cu accentul pe I, îți mătrășesc trei soldați, prin peisaj sunt împrăștiate vreo două cadavre eviscerate, iar un arian cu

ochi mov, controlat de sectoizi, măcălește fără milă un rus căt un dulap). Puterile din Umbra decid că intențiile extraterestrilor nu coincid cu idealurile pământene și, drept urmare, te numesc pe tine. Mânțuitorul de Mouse (Gamepad în cazul nostru), în funcția de Director al organizației XCOM. Dacă vă întrebați de ce tutorialul e scriptat în așa fel încât să pierdeți din start trei oameni prețioși, va trebui să vă spun câte ceva de primul Enemy Unknown. E un joc necruțător. Banii sunt puțini, OZN-urile mișună ca țânțarii deasupra unei mlaștini, soldații cad ca muștele. Pe scurt, speranța de viață a unui proaspăt „membru” al grupărilor paramilitare de combatere a invaziilor organizate este extrem de scurtă, iar tutorialul împlănit cu secvențe cinematice al noului XCOM vrea să ne arate cu orice preț că Firaxis a surprins exact esența primului X-Com.

„Boy meets alien. Boy kills alien. Boy meets Ethereal. Boy kills another boy!”

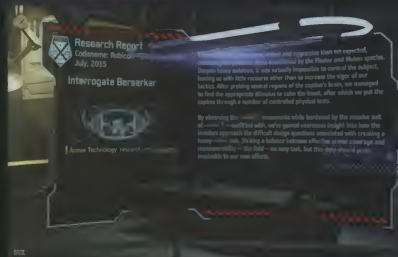
Pe lângă rolul de a vă comunica „mor oamenii, deci clar e un remake foarte credincios originalului”, tutorialul servește și drept introducere în storyline. Da, ați citit corect: poveste, storyline. Avem un storyline în XCOM. Care încearcă să plătească tribut vechiului Enemy Unknown cum știe el mai bine: adică are aerul acela „campy” de film SF de categoria B al anilor ‘50 – ‘60.

Însă, spre deosebire de primul EU, unde storyline-ul nu te încurca și era ascuns foarte elegant în documentația jocului și împrăștiat prin Ufopaedia, jocul celor de la Firaxis împinge lucrurile puțin mai departe. Avem câteva personaje vorbărețe (cercetătoarea nerăbdătoare cu accent german, Inginerul bătrân, trecut prin viață, Zilierul din Umbra împrumutat, probabil, dintr-un episod din X-Files), aproape zece giga de filme (1080p și 720p, desigur) și o serie de obiective clare care trebuie îndeplinite pentru a înainta în pov. Invazie. Sau pentru a ține pasul cu invazia, deinde cât de mult vă place și să trăgați lucrurile. Fie că am jucat XCOM pe nivelul de dificultate Normal, nu m-am simțit presat de storyline și am putut rezolva problema extraterestră în ritmul meu, fără să mă grăbesc prea tare să îndeplinesc obiectivele impuse de scenariști. Producătorii recomandă Classic Ironman pentru veteranii Enemy Unknown, dar nu e o alegere prea bună dacă ești nou venit în universul X-Com, dacă nu stai prea bine cu nervii sau dacă deadline-ul te împinge de la spate. Așadar, pe Normal am supraviețuit bine-merci câteva luni bune fără să mă împiedic de satanele cele mai periculoase ale universului X-Com. Și am văzut doar trei Ethereals în tot jocul. Toți împuși” de storyline. Lucrurile au degenerat rapid după ce am îndeplinit obiectivele stabilite de consiliu (capturarea unui extraterestr viu, cerceta... dar nu vi stric surpriza). Ideea de bază e că în bătrânul X-Com ugle extraterestră își vedea liniștită de treabă indiferent de sforțările tale științifice (de exemplu, eu m-am tratat în a doua lună cu o bază extraterestră în Antarctica) și nu te aștepta să capturezi un lider ca să-ți trimiță pe cei Ethereali sau cine știe ce alte lighioane de elită. Mai pe scurt, vechiul univers funcționa ca un sandbox, după regulile și mecanice stabilite de designeri, fără intervenții majore din partea scenariștilor.

Noul XCOM e mai liniar din acest punct de vedere, lucru care, după părerea mea, dăunează rejucabilității. Eu unul nu cred că mă voi respuca prea curând de el (am plan un playthrough pe Classic Ironman, ca adevărat, dar cam atât). A nu se înțelege că îl consider timp pierdut, chiar dimpotrivă, însă nu va fi o prezență constantă pe hardul meu, cum s-a întâmplat cu Enemy Unknown-ul „microprospan”.

Geoscape

Jocul original era împărțit în două: Geoscape, care reprezenta partea strategică, și Battlescape, porția de tactică. În modul Geoscape erați Țătucl binevoitor care



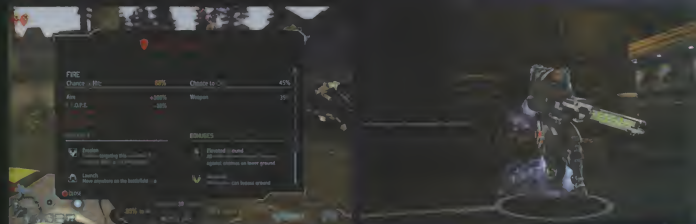
te îngrijea de bunul mers al organizației. În alte cuvinte, tot ce ținea de managementul bazelor, interceptări, cercetare, inginerie clasică sau financiară, se petrecea în timp real pe Geoscape. Avem așa ceva și în XCOM (în caz că nu a devenit extrem de clar, când scriu XCOM, mă refer la jocul celor de la Firaxis, iar când vorbesc de X-Com, vorbesc de jocul lui Gollipol), doar că Firaxis a renunțat la cea ce au considerat ei că înseamnă „balast”. Acum avem o singură bază, iar „supravegherea” regiunilor care nu se află în aria de acoperire se face cu ajutorul sateliților. Transferați și câteva interceptoare acolo unde e nevoie, și, cel puțin la nivel teoretic, Pământul e asigurat. Deși regret dispariția bazelor multiple (pe care majoritatea jucătorilor le specializau, existau baze de cerceta-

re, „fabrici”, baze de supraveghere și/sau interceptare și așa mai departe), pe care nu le-am considerat niciodată o corvoadă înutilă, managementul „sediliului” a reușit să liniștească atenția și să mă țină ocupat între două misiuni la sol. Când am aflat că Firaxis a „uitat” de atacurile extraterestre asupra cartierului general (poate merg prea departe, dar, de prin 2001, căminul a devenit tabu și e generație de traumatizant pentru un jucător din noua generație să fie atacat la el în casă), am fost tentat să cred că layout-ul bazei (destul de important în vechiul X-Com atunci când trebuia să fugărești, sau erai fugărit de, extraterestrii pe coridoarele bazei) nu va conta absolut deloc. Însă m-am înșelat. Laboratoarele, manufacturile, generatoarele și camerele de control ale sateliților

oferă bonusuri importante de adiacență, deci e foarte important să așezi un plan în minte înainte să pui mână pe mistrie și cancioc. De asemenea, nu poți construi chiar unde vrei taie capul. Baza se dezvoltă și pe verticală, iar pentru a căpăta acces la etajele inferioare, va trebui să construiești un lift de acces, după care veți pune excavatoarele la treabă, să curețe locul înalte ca inginerii constructori (cu cât mai mulți, cu atât mai bine) să-și înceapă treaba. Pentru a mai complica puțin lucrurile, fiecare cameră are un necesar de energie. Energie pe care o veți obține construind generatoare obișnuite sau, pentru un output substanțial, generatoare geotermale (care pot fi construite doar în anumite locații, distribuite aleatoriu la începutul jocului). Ceva mai încolo apar generatoarele cu elerium și probabil vă veți ocupa puțin și de așezarea unui sfer de bază cu generatoare normale când o singură centrală cu elerium vă poate încălzi toată coșmela. Ca să n-o mai lungesc prea mult, deși sunt de părere că managementul bazei a pierdut ceva din farmecul nouăzecist, Firaxis a reușit să țină provocarea la un nivel clar peste limita deconței.

Interceptare humanum est

Competența ta ca Director al organizației se reflectă cel mai bine în nivelul global de panică. Principala ta îndatorire e să îți sponsorizezi mulțumiri și calini lansând sateliți ca un prăstier medieval pe teritoriile lor. O Chină mulțumită înseamnă 100 de credite și un inginer în plus pe lună. O Asie mulțumită înseamnă patru ingineri, 320 de credite și un bonus pentru upgrade-uri (pentru fiecare continent cu trei sau mai mulți sateliți, primești bonu-





SOLDIERS 18/19

	CLASS	STATUS
Cpt. Carlos Morales "Longshot"	SNIPER	Active
Cpt. Barba Macabris "Viper"	SUPPORT	Active
Cpt. Constantine Sabalos "Dex"	ASSAULT	Active
Cpt. Alexei Semyenov "Hulk"	HEAVY	Active
Cpt. Elena Vasiliyevna "Beast"	SUPPORT	Active
Maj. Kellan MacLaughlin "Banshee"	ASSAULT	Active
Maj. Hectora Boldar "Titan"	SNIPER	Active
Cpt. Jose Valdez "Beast"	SUPPORT	Active

BACK

sul la care ați avut acces doar dacă ați fi construit baza pe acel continent). Cum îi jli multumii? Arunci cu sateliți în ei, interceptezi eventualii turiști intergalactici și nu ignori NICIODATĂ o misiune pe teritoriul lor. Ceea ce e, practic, imposibil, deoarece aproape tot timpul ești obligat să alegi între două sau trei misiuni în țări diferite. Așadar, întotdeauna vei fi pus în situația îngrată de a alege ce plătitor de taxe va beneficia de serviciile tale în funcție de recompensa oferită și nevoile tale actuale (unii îți dau bani, alții ingineri, alții oameni de știință sau recruți) nol... aproape întotdeauna aleg inginerii). E bine, zic eu, că ești ținut în priză, dar pe alocuri e cam nasol că efectele negative pot fi înălturate, cel puțin pe Normal, destul de ușor. Ceva sateliți, o misiune de storyline care șterge din memoria cetățeanului de rând trei luni de panică și așa mai departe. Eu nu am pierdut niciun sponsor decât la final, când m-am grăbit să termin jocul și am ignorat un terror site. Pe nivelul de dificultate Classic, eventual cu Ironman activat (î-am încercat preț de câte-va ore, o să revin la el când voi avea timp și nervi), lucrurile se complică, jocul devine mai fain (dar și mai frustrant), iar eșecul nu e o probabilitate, ci o certitudine. Nu vei pierde sponsorii fiindcă ai stat degeaba, sau pentru

Current Objective

the Outland Shard



că ai greșit cu ceva, ci pentru că viața e nasolă și mori la final. Din acest punct de vedere, oamenii de la Firaxis merită fiecare câte o strângere de mână pentru că au reușit să surprindă câte ceva din esența bătrânului X-Com. Unde, cel puțin până descoperirea puterilor PSI și întrai în God Mode (ca să nu spunei că îi liert greșelile doar pentru că a fost făcut în 94), chiar simțai că te afli în fața unui inamic de temut. Da, viața sugerează și o bază extraterestră, apropo, China s-a retras din organizație. Descură-te. Și te descurci, că n-ai ce face. Pentru Pământ, 50 de euro și achievements! O blă albă pentru Firaxis și un motiv în plus să îi încerci pe un nivel mai mărfic de dificultate, chiar dacă articolul nu vi se pare chiar măgulitor.

Pe principului una caldă, una rece, în XCOM n-am observat să existe vreo corelație între UFO-urile detectate și misiunile „la sol” (cu excepția asaltului unui UFO doborât sau aterizat). Posibil să mă înșel, dar un UFO „surprins” în zbor va rămâne un zburător și atât. Sau o epavă, dacă ți-ai făcut treaba. Adică nu are altă misiune decât să-ți dea ție o știntă, și iarăși mă întorc la primul X-Com. Spre rușinea mea, mi-a luat ceva timp până m-am prins că există o logică în spatele puzzleului de OZN-uri care brăzdau cerurile Terrei. Un Terror Ship (pe puteai identifica după „look-up” din minigame-ul de interceptare sau, mai încolo, dacă ai construit un Hyperwave Decoder) neinterceptat ateriza și declanșa un Terror Attack. O concentrație mare de nave de aprovizionare (supply ships) îți sugera că băleții răi și-au con-

struit o bază prin apropiere și, dacă erai inteligent, îți trimiteai propriile nave în recunoaștere, sporind șansele să detectezi baza din timp. Dacă te descurai extrem de bine și doborâi UFO-uri cu nemiluita, omuleții verzi (cenușii, de fapt) începeau să te caute. Când te găseau (presupunând că nu le doborâi cercetașii), îți băteau la ușă cu battleship-ul. Sau te trezeai cu ei în bază. Ei bine, când am descoperit (n-aveam manual) aceste tipare, X-Com-ul a căpătat o nouă dimensiune, iar navele invadatoarelor au încetat să fie niște simple cruciulițe roșii pe glob. În XCOM-ul cel nou, ce se întâmplă în văzduh nu prea pare să influențeze frecvența, locația sau dificultatea misiunilor de la sol. Nu e deranjant, nu consider acest comportament un deal breaker, dar ar fi fost plăcut ca toate elementele noului XCOM să se lege mai bine între ele. Oricum, dacă nu ai jucat X-Com, probabil nici n-ai observat că nu OZN-ul pe care l-ai ratat în urmă cu zece minute a pomit un terror attack asupra Londrei.

... cercetare diabolicum

Natura liniară a noului XCOM se reflectă și în cercetare. Teoretic, avem la dispoziție un arbore de cercetare destul de stufoș. Practic, diferențele între două generații de flinte supertehnologizate sunt minime și, de obicei, rezumă la bonusuri pentru damage. Se putea lucra la acest capitol. Nu știu cât de mult, având în vedere că de diferite sunt mecanice (despre care voi discuta puțin mai încolo) de luptă din XCOM: Enemy Unknown, dar sunt de părere că mai multă diversitate nu i-ar fi stricat și nici n-ar fi complicat jocul incredibil de mult. Ca un exemplu, dacă mai țiineți minte, în vechiul X-Com tehnologia laser avea un foarte mare avantaj: armele nu comi- mau muniile, erau mult mai precise și mai rapide (două aimed shots pe tură, sau trei auto shots, presupunând că nu mișcâți soldatul). De asemenea, erau foarte profitabile pe „plaja neagră”. Eu le-am folosit mult timp după ce am cercetat pușcoacele cu plasmă. În noul XCOM, alegerea e simplă: ai cercetat ceva nou? Folosește cu încredere, căci sigur e mai bun decât ce aveai tu înainte. Și atât. Toțiș, armurile par ceva mai diverse. Deși vă puteți trimite oamenii la luptă în cea mai satanistă armură dinj și bine să alegeți câte-o șubă potrivită pentru fiecare. De exemplu, în câmp deschis, un lunetist cu o armură cu jet pack e Moartea Intrinșică.

Ca o paranteză, pe Normal am observat că laboratoarele de cercetare sunt cvasi-nutlie. Am terminat jocul



și am cercetat cam tot ce se putea cerceta fără să construiască un singur laborator, bazându-mă doar pe oame-
nii de știință primiți lunar de la țările membre și pe re-
search credits. Aceste „research credits” reprezintă o
roută binevenită în universul XCOM. Le obții în
urma interogării unui extraterestru viu (nu e musai să
anchetați un lider) și înjumătățesc timpul de cercetare
pentru proiectele de cercetare „asociate” fiecărei specii.
De exemplu, interogatoriul unui sectoid vă aduce un bo-
nus de 50% la viteza de cercetare pentru armele laser.
Dacă v-a pus zeia norocului mâna în cap și reușiți să
capturați un Ethereal viu, bonusul de cercetare se reflec-
tează asupra tuturor tehnologiilor. Fiindcă pe Normal riscuri-
le asociate capturii unui exemplar viu sunt destul de scă-
zute (în comparație cu celelalte niveluri de dificultate),
puteți trece liniștiți prin joc fără să construiți laboratoare.

Momentul eroului necunoscut

Încet, încet, am ajuns la partea care, probabil, vă
interesează cel mai mult: felia de tactică. În principiu,
când o națiune îți cere ajutorul pentru a opri un atac ex-
traterestru, sau după ce doborâți un UFO, vă trimiteți
soldați să rezolve problema „with extreme prejudice”,
vorba CIA-ului. Aici, designerii de la Firaxis și-au lăsat
imaginația să zburde, limitând-o pe a noastră în proces.
În schimbări majore au zguduit universul X-Com din
tuneli. Prima ar fi eliminarea Time Units-urilor din pei-
saj. Acum, fiecare soldat are dreptul la două acțiuni pe
tură. Dacă vă începeți tura cu un atac, vă luați adio de la

a doua acțiune. Dacă efectuați două mișcări,
vă luați adio de la atac. Nu contează că
faceți un singur pas sau o sută, dacă vă
mișcați soldatul fie și cu un milimetru,
„consumați” o acțiune. Există câteva moduri
prin care puteți ocoli aceste restricții, dar
voi reveni la această mecanică de boardgame
puțin mai încolo, când voi vorbi în deta-
liu despre „resursa umană” a Organizației.

A doua intervenție substanțială a echi-
pel creative de la Firaxis a avut ca rezultat
înlăturarea inventarului clasic, pe motiv că
nu toată lumea dorește să „joace Tetris” în
rucsac. Ceea ce e parțial adevărat, căci în
X-Com era destul de incomod să-ți reechi-
pezi oamenii înaintea de fiecare misiune, fi-
indcă gașca lui Gollip o uitat să introducă o
opțiune de a salva echipamentul unui sol-
dat. Înșă, soluția nu era înlăturarea comple-
tă a inventarului clasic, ci un simplu buton
care să îți păstreze load-out-ul între misiuni.
Având în vedere că numărul de soldați din-
tr-un squad a fost redus la șase (începeți cu
patru și cumpărați upgrade-uri), nu cred că
micromanagement-ul inventarului ar fi
atins cote însuportabile, până și pentru un
jucător din noua generație. Serios, elimina-
rea acestui aspect mi se pare că a ciuntit
mult din atmosfera jocului. Goana nebună
spre Skyranger cu un soldat inconștient

(sau cu un extraterestru capturat) în
raniță, grenada pasată din mână în
mână până la ușa UFO-ului, „jaful”
cadavrelor (un tunel cu plasmă îți
aducea peste 100 000 de credite pe
plaja neagră) de extraterestri, toate
acestea reprezintă momente de ne-
uitat pentru veteranii X-Com-ului, și
sunt imposibil de reprodus în jocul
celor de la Firaxis, care-ți nu-ți per-
mite prea multă creativitate pe câmpul
de luptă.

Trec mai departe la a treia me-
canică, cea de cover, în jurul căreia
gravitează gameplay-ul noului
XCOM și al unei întregi generații de
shootere. Nu-l vorbă, aveam cover și
în primul X-Com, doar că nu-ți dese-
na nimeni un scut pe zid ca să te
prizi că un metru de beton te poa-
te proteja de proiectilele inamice.
Mai mult, dacă te ascundeai după
un zid, erai 100% sigur că glonțul
extraterestru care, în mod normal,
i-ar fi adus familia soldatului tău o
pensie de urmaș substanțială, se
oprea în betonul salvator ce-i servea
drept cover. Eventual, îl distrugea și-
ți lăsa soldatul la mila celorlalți
extraterestri ce pândeau din umbră,

CONTACT LOSS IN:

14.5s

Approaching target now.

DAMAGE



dar nu mi-a murit niciodată un om pentru că zarul a hotărât că un metru cub de ciment are aceeași valoare defensivă ca un metru cub de telemea de oale.

În XCOM, cover-ul nu te protejează complet de tirul inamic. Doar îți scade șansele să fii nimerit, nu le elimină. Deci există întotdeauna posibilitatea ca un trupeț să o încaseze, chiar dacă s-a ascuns după o basculantă ce-l oferă full cover. Pe scurt, cover-ul parțial îți oferă un bonus de 20 de Defence (ceea ce înseamnă o penalizare de -20% pentru atacator), iar cover-ul full crește șansele de supraviețuire cu 40%. Așadar, întotdeauna va exista o șansă cât de mică să-ți pierzi un soldat, fiindcă generatorul de numere aleatorii a decis că azi nu e ziua ta norocoasă. Influența nefastă a „zarului” se face simțită mai ales pe nivelul de dificultate Classic, unde extraterestrii au fost înzestrați de Firaxis cu bonusuri substanțiale la chance to hit și chance to crit. Adăugând un mecanism de detecție al LOS-ului (Line of Sight) care dă rateuri când ți-e lumea mai dragă și aiți obținut o posibilă sursă de frustrare care poate să-ți tale pofta de joc chiar în momentul în care-ai decis că XCOM-ul e o experiență interesantă chiar dacă nu-i calică pe urme „bunicului” său. De foarte multe ori am simțit că în spațiile invaziei nu stă un creier gigant, sau un extraterestru subțirel cu fruntea incredibil de lată, ci un monolit imens cu șase fețe.

Trupa de elită

E de la sine înțeles că s-a umbiat și la trupeții din dotare. Pentru a ușura munca jucătorului, soldații din XCOM au fost „dezbrăcați” de toate atribuțiile. Au mai rămas doar patru: Aim, Defense, Will și Health. Mai mult, cifrele sunt identice pentru toți recruții noi. E ciudat, dacă stau să mă gândesc. Am primit un sistem de personalizare al soldaților, le putem colora armurile și părul, le putem alege medea și freza, ba chiar au și voci diferite, dar

cu toate acestea parcă n-au personalitatea și farmecul pixelizațiilor identice din primul X-Com. Fiindcă una dintre plăcerile mele era procesul de selecție a soldaților vrednici să lupte pentru mine (pe baza atributelor, desigur), normal că m-a deranjat nespuse de mult și această simplificare. Din fericire, lipsa atributelor trupeților este compensată de un sistem de specializări interesant. Avem patru specializări: Assault, Support, Sniper și Heavy, iar fiecare soldat va avansa doar în clasa care îi este asociată automat la primul level up în urma unui proces de selecție misterios. Spun misterios, deoarece am reușit să obțin un Sniper dintr-un recrut care a aruncat în aer doi sectorizi cu o grenadă. Credeam că asta îl va transforma într-un Assault, sau măcar Heavy, dar surprizele se țin lanț în XCOM. Pe măsură ce strâng kilii-urii, trupeții vor avansa în grad și vor căpăta acces la abilitățile din arborele asociat clasei lor. Spun arbore, pentru că la fiecare level up va trebui să alegi una din două abilități corespunzătoare gradului. Aceste skill-uri va ajuta să ocolii unele dintre restricțiile impuse de sistemul cu două acțiuni pe tură, sau de inventarul limitat, și adaugă o considerabilă porție de sare și piper jocului. De exemplu, Run & Gun permite unui soldat din clasa Assault să atace un inamic chiar dacă și-a „consumat” cele două acțiuni pentru un sprint extins. Un Sniper cu Double Tap poate elimina (în caz că n-îmerez, desigur) două ținte pe tură. Și, cum spațiul e limitat, va lasa vouă plăcerea să experimentați cu diverse build-uri.

Pe principiu, „pofta vine mâncând”, și partea tactică a XCOM-ului a început să se lipească de mine din ce în ce

mai mult, pe măsură ce soldații mei avansau în grad și deveneau din ce în ce mai utili. Un trupeț experimentat nu numai că îți ușurează ție viața, ci îmbunătățește substanțial jocul. Serios, când oamenii încep să crească în grad, veți observa și o creștere calitativă a jocului. Căpeți mai multe opțiuni tactice și jocul devine brusc mai interesant. De aceea, veți ține cu dinții de gradăți. Ștind că va trebui să te întorci la recrutul care nu poate căra mai mult de o grenadă fără să se cocoșeze, normal că o să muști din masă când vei pierde un om experimentat. Astfel, senzația de pierdere ireparabilă pe care o încerci și în primul X-Com atunci când un ofițer botizat de tine cădea la datorie după vreo zece mișcări împreună se regăsește și în noul Enemy Unknown.

Problema acestui sistem de clase, pe care o veți remarca doar dacă v-ați petrecut foarte mult timp în X-Com (în caz contrar, săriți cu încredere peste acest paragraf), sau dacă luați jocul prea în serios, este rigiditatea. Da, e drept, un sistem în care fiecare are rolul lui bine stabilit este un sistem care funcționează. Iar în XCOM, făcând abstracție de micile (marile) frâne impuse de zar, un squad bine ales funcționează brio, cel puțin în teorie. Te simți un mare tactician când execuți cu suc

os manevre militare cușe de prin manualele Armatei, respectând proceduri și așa mai departe. Din acest punct de vedere, noi Enemy Unknown este un joc de strategie și tactică pe ture excelent, mai ales pentru anul 2012. Nu fac misto, chiar sunt sincer. Și, păstrând proporțiile, respectăm cu cumpănat realitatea. Și în armată nu mai căsă agheul, altul Dragunov-ul, altul AK-ul și așa mai departe. Înă, și singurul căsă căsărie căsă observi că tipul cu mitraliera grea nu vrea și nu poate pune mina pe o pușcă de asă. Sau că un Assault nu poate căsă de pe jos bazooka demolatorului căsă la dată, devenind, astfel, nou Heavy al squad-ului. De ce ai avea nevoie de o bazooka, vă întrebăți? Simplu, vrei să "construiești" o ușă în OZN, iar heavy-ul este singurul care poate ținti obiecte din decol. Free aim-ul a dispărut și el din vocabularul XCOM-ului, se pare. În alte cuvinte, nu prea e loc de improvizație în jocul celor de la Firaxis. Am spus-o și în paragraful dedicat Inventarului, o mai spun și acum: în X-Com, improvizația reprezintă mama succesului. Sigur, dacă aveai noroc, puteai căsăcă misiunea ca la carte, dar căsă de minunat era căsă o situație neprevăzută te obliga să improvizezi în mod creativ. Or, exact elementele la care Firaxis a renunțat erau cele care, lucrând împreună, creau un gameplay emergent. Da, poate sună stupid, căsă n-am găsit un corespondent elegant în ducele gra românăc, dar noului XCOM îi lipsește... emergenta.

“Invaders must die!”

M-am lăsat cu vorba și am uitat complet să vă spun
importantul cu care vă lăsați. Da, am aruncat câte-un
fibril pe ici, pe colo, dar n-am intrat în detalii. O să o
fac acum. În general, cam toți vrăjmașii din primul
X-Com ne invadează și în 2012. Sectoizii mei la fruntea
lăi, mușonii cei solizi, distribuția a rămas aceeași, în
mare parte. A, apar Thin Men, dar, dacă veți citi cu
atenție concluziile autopsiei, veți observa că ei sunt
foști Snakemen după o vizită la chirurgical plastic extra-
terestru. În general, dacă vă era frică de ei în X-Com, o
vă fie și acum. La acest capitol, Firax și-a făcut temele,
dar și acum își saltă inima din loc când auzi sau vede o
patulă de crysalds în exercițiul funcțiilor (adică înjec-
tând o larvă într-un fost capitol, vinzător zombie, vinzător
crysald). Mușonii, care nu m-au înșălătmărit prea tare

În X-Com, ai primit ceva doze de steroizi și acum ai reușit să-mi smulgi câte-un „F***K!!” de câte ori apăs pe ecran. Circul devine și mai colorat când intră în scenă frunțașii invaziei, cei cu puteri PSI. Brrr. În principiu, li ghioanele vă fumlează îndeajuns de multe motive încât să-ți țină minte o bună bucată de vreme, mai ales dacă sunt mai norocoase decât voi.

Al-ui care-i insufletește merge mână în mână cu script-ul și reprezintă un alt motiv de discordie între fanii vechi și noi. De obicei, patrulele extraterestre stau în întineric și tac mult până vă împiedicați voi de ele. Când îi descoperiți, ei vor primi dreptul la o acțiune. Exact că să-și bage capul la cutie și să nu-i poți lua prin surprindere. Tocmai acest obicei al patrulelor extraterestre influențează incredibil de mult gameplay-ul. Fîlindă știți cu siguranță că, în peste 80% din cazuri, omuleții verzi stau în întineric până când dai de ei, principala trăgăsură a fi și să nu „descoperi” mult mai devreme un grupuleț. Adică, să nu lei agor! Vă sună cunoscut? Spre deosebire de X-Com, unde întotdeauna exista pericolul să incesezi o fleamă verde de plasmă din umbră, în remake-ul Firaxis, dacă nu-i vezi, nu te pot răni. Dispare, astfel, o mare parte din atmosfera de teroare pe care bătrânul Enemy Unknown o degaja prin fiecare pixel. Ca să nu fiu nedrept, există și excepții care te țin cu sufletul la gură, ceva mai rare, cum ar fi terror missions, unde ești „Incurajă” (a se citi „obligat”) să-ți elimini pe ei înainte ca ei să elimine toți civili și să-ți strice scorul. Dacă tot am adus vorba de misiuni, recunosc că Firaxis a tratat cu eleganță un aspect ignorat de primul X-Com, și anume varietatea obiectivelor. Pe lângă terror attacks și clasicele assault

În XCOM-ul cel nou există și alte genuri de misiuni. Câteodată trebuie să escortezi un om de știință, altă dată chinezii te roagă să dezamorsezi o bombă plasată într-un punct strategic de care invadatorii, există divisi-
sitate. Deși misiunile de dezamorsare pot deveni teribil
de enervante, plăc bine după vreo zece asalturi în care
ai tocat extraterestri încet, meticulos, grup cu grup,
după aceeași și aceeași tactică la care te obligă obicei-
rile nesănătoase ale Al-ului.

La final, pînă să îmi cer scuze pentru aerul ușor schizoid și dezorganizat al articolului. Cam asta e senzația pe care mi-a lăsat-o și mie XCOM: Enemy Unknown. Sunt ușor confuz și mai că mi-aș fi dorit o amnezie de vreo lună și ceva, să nu-mi mai vină în cap la fiecare pas „X-com a făcut-o mai bine”. Luat separat de înaintașii săi, Enemy Unknown nu e un joc prost și chiar vă merită atenția și banii (probabil, preț full dacă e primul vostru XCOM și sunteți boșoroi, o reducere de minimum 60% dacă sunteți fani înrăiți ai lui X-Com). Mai ales dacă ne gândim că, în ciuda streamlining-ului, XCOM a rămas, totuși, o strategie interesantă și provocatoare. Și nu e de ici de colo să vezi un produs AAA al anului 2012 care să ne se adreseze celui mai mic număr comun al omenirii. De asemenea, mi se pare ultimatoare și decizia celor de la 2K Games de a finanța strategia Firaxis-ului în defavoarea shooter-ului anunțat acum cîtiva ani, spre indignarea celor bătrîni și mai cărcotași din fire. Veteranilor seriei nu le pot spune decât că Enemy Unknown nu este Remake-ul pe care îl tot asteașteți de vreo cincisprezece ani.

ciot AM



VERDICT **LEVEL**



- sistemul de clase
- complex pentru anul 2012
- nu e X-Corn, deși îl poartă numele
- destul de liniar
- arhitectura cu determinarea 105-ului

PE SCURT:

Creșterea și provocările din viața Enemy Unknown plus rolul
joc de care ce-l trebuie pentru a deveni un club de aragare
„băiețel”. Dacă dorți să revizui experiența X-Game în halul
H2, va trebui să mai aștepti. Pentru, hai!-l cu încredere.

CERINȚE MINIME: Procesor

ALTERNATIVA X - COM: ENEMY UNKNOWN
 (Música de fundo: "The Sound of Silence" - Simon & Garfunkel)



ALRIGHT, NOW YOU SHOULD TRY
KILLING THE NEXT GUY.

violență suprarealistă din jocul celor de la Dennaton Games, am împrăștiat sânge piazat cu zămbetul pe buze, savurând bucuria fiecare secundă de bloodlust. Muzica – grohăla aceea sintetizată în ritm delirant sublim –, culorile și imagistica vibrantă m-au lovit din câști și monitor direct în creier, ca un pumn strâns de mescalină; un spectacol psihedelic dedicat spiritului ludic sociopat din abisul furiei reprimite – numai așa pot descrie Hotline Miami. În cel mai bun caz, povestea acestui joc bizar este un trip haotic. Începi prin a învăța cum să omori, acționând cu nonșalanță și sânge rece reptilian. Această deprindere se transformă rapid în reflex pavlovian, devenind o activitate plăcută, aproape recreativă. De obicei, o singură lovitură bine plasată este suficientă pentru a pune la pământ inamicii, cu toate că, uneori, trebuie să apelezi la execuții brutale pentru a termina definitiv opoziția ceva mai rezilientă. Majoritatea misiunilor încep cu un apel telefonic criptic și sfârșesc într-o baie de sânge. Există, cred, un oarecare fir epic ascuns sub tot stratul de psihoză, dar devine irelevant imediat ce înțelegi că jocul se transformă într-o metaforă grobiană la adresa celor mai spurcate tendințe caracteristice oricărei ființe umane. Întreaga acțiune se desfășoară dintr-o perspectivă top-down, surprinzător

Arta carnagului, desăvârșită în roz

Până acum, nimic din viața ta nu avea un sens desăvârșit. Acolo unde te așteptai să găsești un scop, exista doar o urmă de înțeles. În cel mai bun caz, reușeai să asimilezi o piesă din tot acest puzzle haotic, aflat într-o veșnică metamorfoză. Ți-ai pus întrebări și ai plecat în căutarea răspunsurilor pe oceanele rațiunii, călătorind pe o corabie zămisliță din carnea cunoașterii umane, îmbolnăvită de un scorbut animalic. Cu fiecare briză de vânt, te distanșai tot mai mult de tot ce ești, ai fost și vei fi vreodată. Ai știut dintotdeauna că vei ajunge aici, la marginea lumii cunoscute. Ai știut de când a sunat telefonul acela blestemat. Până acum, nu credeai în existența unui sens total. Hai, răspunde, așteptă acest apel...

De la un sociopat la altul

Mi-am petrecut ceva timp explorând ultra-violența din ficțiune, ghidat de curiozitate. Nu știu dacă a fost o pomire instictivă sau un simplu puseu de rebeliune îndreptat împotriva convenționalului, însă plimbarea mea pe veșnice însângeratele câmpii ale carnagului, teren fer-

til din cultura pop, a echivalat cu o descoperire de sine – un proces de autocunoaștere, dacă vreți. Puțin câte puțin, am reușit să înțeleg un mic fragment din motivul aflat în spatele pozei nebune de sânge, comune oricărei ființe umane aflate în viață, inclusiv a mea. Dacă paragraful introductiv din acest review nu are sens la prima citire, te asigur că experimentezi o iluzie cognitivă. Totul are sens, chiar și violența. Ai văzut vreodată brutalitatea ridicată la nivel de artă? Ai experimentat carnagiul fără teama de consecințe? Sigur că dai O faci de fiecare dată când privești un film de război sau un slasher clasic. Verși sânge și pompezi adrenalină în vene cu fiecare glonte tras în Call of Cluciu. Respiri și consumi violență de parcă viaa sfârșitul lumii. Împreună, am devenit adevărați experți în tainele ucisului, tot mai puțin sensibili în fața excesului de sânge vărsat cu gratitudine. Și nu suntem deloc eclectici. O, nu, știu exact ce vrem, ce „gădă” animalul din noi! Pe parcursul celor trei ore de ultra-

Don Juan, presupun?

AND WHO DO WE HAVE HERE?

de captivitate, de care începea să-mi fie dor. Din fericire, fiecare detaliu a fost ales și implementat cu măiestrie de producători, pentru a satisface și cei mai pretențioși adoratori ai genului retro. Până și masca de porc are un sens bine definit – câte unul pentru fiecare dintre noi.

Therianthropy

Psihoza isterică, definitorie pentru întreaga atmosferă a jocului, evoluează odată cu fiecare nou capitol, dezvăluind o lume ermetică și sufocată de violență, literalmente cuprinsă între patru pereți. Feeling-ul general este cel de cocktail volatil, o îmbinare între Drive (filmul lui Winding Refn), Pulp Fiction și Layer Cake, alegere inspirată din partea producătorilor, așa zice eu. De altfel,

Kaboom! Cotcodac! Kaboom!

Intermezzo. Respiro.
Need more meds.

GO TO CAR!

Tony Montana, pantera cluburilor retro



TONY
FASTER EXECUTIONS

Idi gameplay-ul nu a scăpat de efectele transformatoare ale culturii pop, gory" fiind definit printr-un cumul de 'miune, urmat de scurte explozii de brutalitate și finalizat printr-o eliberare interioară. Pe scurt, scena din lift, pentru cine a văzut Drive. Dar nu poți transforma un apartament bidimensional într-o măcelărie, fără să ai un plan bine pus la punct. Hotline Miami pedepsește crunt orice greșală (cu moartea), așa că singurele două opțiuni viabile sunt tactica și abordarea trial & error. Din acest punct de vedere, jocul seamănă foarte mult cu Super Meat Boy: moartea te aduce la începutul nivelului, deși numărul de încercări este nelimitat. Ai la dispoziție un arsenal complex, alcătuit din arme albe și arme de foc. Cele meele sunt silențioase, așadar preferabile pentru cine joacă tactic. Pe alocuri, Hotline Miami se simte ca un adevărat stealth game, îmbibat într-un roz retro sfidător. Totuși, odată ce începi să memorezi traseul, șansele de supraviețuire cresc semnificativ, până când devine relativ ușor să completezi cele 19 capitole ale jocului. Cred că am tras maximum 3 focuri de armă pe parcursul poveștii, katana și băta de baseball fiind unele mult mai practice pentru "dat omorul". Mi-a plăcut felul în care te poți ajuta de uși pentru a pune la sol inamicii din dreptul lor, un șiretlic extrem de practic

dacă este folosit la momentul potrivit. Din nefericire, sunt tot mai aproape de finalul recenziei și încă nu am amintit nimic despre blestematele acelea de măști! E foarte dificil să abordez subiectul fără să intru iarăși pe tărâmul metafizicii sau al drogurilor. Anyway, între misiuni, personajul principal este confruntat, într-o cameră obscură, de trei indivizi mascați în cocoș, cal, respectiv bufniță. Veдеți? Mă lovesc mereu numai de jocuri pline până la refuz cu simboluri obscure, violență și înțelesuri cryptice. Oricum, cei trei tipi cu capete de animal joacă un rol în story, relevând puțin câte puțin din trecutul personajului tău. Mai mult, pe parcursul campaniei deblochezi o sumedenie de măști animalice, fiecare cu proprietăți și bonusuri speciale, pe care le porți atunci când zbori organe interne din rusna-cii îmbăcăcați în alb, cu spume la gură și multă, MULTĂ cocaină în sistemul circulator. The Great 80's my ass!

Viddy well, little brother.
Viddy well.

În Hotline Miami vei muri o dată la fiecare 10 secunde. Este un proces natural, de care nu trebuie

să te temi. Trebuie să înțelegi că ai în fața mai mult decât un simplu joc, fiindcă HM are toate trăsăturile unei supradroze de narcotice și ultra-violență, concentrate într-o pastilă digitală. După două-trei ore petrecute în compania capodoperei suedezilor de la Dennaton, rămâi cu gura uscată și pulsul ridicat. Ești altceva, de parcă masca de porc sau de morsa nu vrea să mai fie dată jos. E un coșmar sau o criză de sevraj? Nu știu. Tot ce știu cu siguranță este că am avut ocazia să parcurg unul din cele mai bune jocuri ale ultimului deceniu. Și a fost atât de... extatic.

PS: Am preferat adresarea directă, pentru că Hotline Miami este o experiență unică, iar experiențele de acest gen trebuie împărtășite într-un cadru intim, aproape confesional.

Aidan

VERDICT LEVEL



- ▶ Atmosferă narcotică, violență ultra-violentă, moarte psihologică
- ▶ Gameplay solid, un deliriu gory
- ▶ Ultimele jocuri de acțiune de la Dennaton de artă
- ▶ Pe cinești dacă gândești...

PE SCURT:

Hotline Miami este top-down-ul pe care ne-am născut și-l iuc. E recomandat oricând iubitor de cultură pop, în special celor care o înclină pe bolăvănă pentru genul splatter.

9

Gen: Acțiune Productor: Dennaton Distribuitor: Gamania Games

CERINȚE MINIME:

Procesor: 2 GHz Memorie: 2 GB Video: DirectX 9.0c

ALTERNATIVA: SUPER MEAT BOY / SUPER GUTS BOX
Ambele jocuri sunt disponibile pe Steam. Super Guts Box e gratuit, apoi că vechea bonoană prietă.

Sfârșit markant! A la Șef Ninja.

MARK OF THE NINJA

Când cel de la Klei Entertainment (Shank) au realizat că ideea lor – un side-scroller 2D (un joc în care de obicei te miști de la stânga la dreapta, ca în Mario), stealth (în care mai mult te ascunzi decât te bat), cu ninja (mercenari plătiți pentru a sabota, asasina, spiona din umbră) – nu prea a fost pusă în aplicare de nimeni, au început rapid să caute investitori. Sau, distribuitori cum îi numim noi, oarecum incorect. Nu de alta, dar developer este tradus ca producător, iar pentru cel care dă banii nu am mai avut ce să alocăm. Propun... baștan. Dar să revenim. Bătând din poartă-n, poartă, de-a lungul și de-a latul celor 7 hotare, cel de la Klei au ajuns până la urmă și la baștanul-baștanilor, suftanul Microsoft, care a spus: „Peasant (vedeți voi, suftanului MS îi place să se considere emancipat și a învățat chiar și câteva cuvinte în limba noastră), îți dau eu bani pentru recoltă, dar vreau să folosești pământul meu.” Cum ogoarele suftanului sunt recunoscute ca fiind bune de arat, Klei au spus „da, mulțumesc” și s-au pus pe muncă. Rodul muncii lor este Mark of the Ninja, care, inițial, nu a putut fi gustat decât de cei de la curte, pentru că MoTN nu mergea spălat decât în chivutele Xbox 360, și știm cu toții că numai bogătașii au așa ceva. După ce curtea s-a plictisit de noua invenție (nu le-a luat mult), suftanul, pentru că a fost un an bun și a avut surplus la producție, a decis să automatizeze sistemul de spălare, astfel încât oricine să se poată bu-

cura de noul fruct. Știe suftanul ce face, când poporul mănâncă, uită de celelalte probleme.

Așa se face că la nici două luni de la lansarea pe 360 am avut plăcerea să încerc și să duc la capăt (pe PC) unul dintre cele mai bune side-scrolere de care-am avut parte până acum. Povestea jocului, despre răz bunare și încheiat socoteli, e doar un pretext pentru ce urmează... furișeală, asasinări, jocuri de lumini și psihologice, cășări pe pereți și „zburat” pe acoperișuri. Filmulețele-desen animat dintre misiuni sunt frumoase, dar par puse cât să nu se supere nimeni că jocul nu vine și cu o motivație... epică. De fapt, primele 2-3 niveluri țin loc și de tutorial, și aproape m-au plictisit, în sensul că sunt foarte clare în a-ți explica care sunt mecanicele de joc și implicit ce poți face și ce nu. Și-ncepi să te gândești...păi, bine, și asta e tot ce o să faci? Să dau în cap pe la spate timp de 20 (vorba vine 20, nu le-am numărat) de niveluri de acum încolo? Ce nu-ți arată aceste prime 3 niveluri este cât de deștept și interesant se va dezvolta jocul în jurul acestor mecanici. Upgrade-urile, dar și diferitele tipuri de inamici și puzzle-uri, vor sălta gameplay-ul și-l vor face atât de intens, încât te va uita Dumnezeu în fața monitorului. Ca să scăpăm de tehnicizările, portarea este impecabilă, recomand gamepad, dar merge fără probleme și din tastatură. S-a mai întâmplat să iasă în desktop, dar jocul salvează automat, des și bine, deci nu prea importă. Pe





put - mîinii de bine. Aia! genial și se aude și mai și. Te fapt, o să vă bucurați ca un copil cînd vi se va spune: urechea de uși și o să poți simți oamenii dinăuntru. Deschide puțin capacul aerisiri și e suficient ca să vezi cine se află în acea cameră. Învață această tehnică și ai să poți să asasezi direct din ascunzători. Caută scroll-urile, iar acestea te vor premia cu costume din ce în ce mai interesante. Al îndeplinit misiunile secundare? Foarte bine, acum ai acces și la o bombă cu fum, o săgeată otrăvitoare etc. Jocul parcă nu are limite, iar fiecare nou upgrade/gadget/abilitate are locul și utilitatea sa, iară a fi însă de cele mai multe ori obligatoriu să le poți cu tine (mare realizare la nivel de level design). În timp ce faci nou oponent și locație reușesc cumva să țină pa-ul cu superomul în care te transformi.

Misiunile pot fi abordate diferite. În sensul că poți să-ți pul în mînie să omori tot ce mișcă, sau, din contră, să nu te vadă nimeni. Datu-n cap este și el de două feluri: în forță sau prin asasinare - din umbre, pe nesimțite etc. - lucru care-ți va garanta, dacă nu sunt găsite cadavrele, și că nu va da nimeni alarma. Recomand o primă trecere plină de acțiune în care să încerci să omori cît mai mulți oponenti fără să fiți văzuți. Din mai multe motive. O dată, pentru că majoritatea sub-misiunilor pe care le primești (neobligatorii, dar bine de făcut) se axează pe dat omor - lucru care va neagă automat bonusul „pacifist”. Mai mult, în acest fel (după ce ai făcut curățenie), vești putea clăti în liniște camerele (oarecum) secrete în care se află scroll-urile. Nu recomand lupta în forță, fiindcă de cele mai multe ori nu dă rezultate. Ninja este foarte agil, dar deloc rezistent la gloanțe. Și, nu în ultimul rînd, jocul poate fi foarte frustrant (la o primă trecere), dacă încerci să-l termini fără să fi văzut de nimeni.

Nu vă faceți probleme, jucat așa titlul nu devine plictisitor, mai ales dacă vă puneți în cap să curățați com-



plet nivelurile, doar diferite. În sensul că, în loc să vă gîndiți cum să treceți de o cameră fără să fiți văzuți, trebuie să vă gîndiți cum să omoriți pe toată lumea fără să fiți văzuți. În plus, dacă alegeți partea pașnică, pierdeți unele dintre cele mai cool animații și reacții din istoria jocurilor. E o plăcere (de om nebun, dar tot plăcere) să vezi cum Ninja (nu are nume) sare de pe tavan în capul culva, îl trage într-o gură de aerisire sau îl sugrumă și-l agață de o lustră. Acțiune care, apropo, poate băga frica atât de tare în cei care vor descoperi cadavrul, încît sunt șanse ca accepția să innubească și să tragă în tot ce mișcă. Aceste mici atenții psihologice sunt multe și pot schimba rezultatul „luptelor” în mod surprinzător. În plus, oponent-ții se strigă, se acoperă, te caută. Gameplay-ul este o plăcere chiar și cînd ești găsit și omorât, pentru că de cele mai multe ori mai înveți ceva și de aici.

Udeuă, în ultimele misiuni, mă gîndeam amărât că nu prea merită să reiei jocul (așa cum prevăzusem) din cauza unui upgrade „forțat” foarte puternic. După ce l-am

terminat însă (și m-a dat pe spate), gîndurile deja îmi zburau către o a doua trecere. După generic deblochezi un mod de joc numit +, în care repornești în poveste păstrându-ți toate upgrade-urile și costumele străine. Inamicii sunt mult mai puternici, mult mai atenți, iar tu nu vezi decît în față și nu mai „simți” ca și cum ai avea radarul cu tine, tot ce se întîmplă în jurul tău. Schimbări care contracarează exact cît trebuie puterile super-ninja-ului tău. A doua trecere a fost pentru mine un cu totul alt joc. Am ales, logic, să nu omor pe nimeni, iar distracția s-a transformat din action-stealth în stealth-puzzle.

A, și să nu uiti! MotN este, la fel ca și Braid, unul dintre acele jocuri impresionante doar prin gameplay, dar care vine însă cu un final extraordinar care valorifică exponențial toată experiența. Un final care te poate da pe spate sau nu, în funcție de starea ta de spirit, de cît de mult ai investit în poveste și te-ai lăsat absorbit în universul dat.

ncv



VERDICT LEVEL

- ▶ abilitățile și capacitatea de a se transforma
- ▶ variațiile și inteligența inamicilor și puzzle-urilor
- ▶ simțul mișcării și a spațiului
- ▶ simțul mișcării și a spațiului
- ▶ foarte rar, frustrant
- ▶ scump, dacă ai de gând să reiei pe tot

PE SCURT:

Ninja, funcțional, gameplay complex, puzzle-uri interesante, multiple moduri de abordare, portare cu cap, sunet și grafică impresionantă. Ce vești mai mult?

9.5

CERINTE MINIME:

Procesor: 1.5 GHz, Memorie: 1 GB, Video: GeForce 7000

ALTERNATIVA BRAID

Un alt joc de puzzle-uri acționat cu platforming, acționat cu abilități de a da timpul înapoi, umbrele ca pacheți și al Braid. Finalul este chiar mai genial.

CYPHER



desenează hărți ca să poți naviga, decorul nefiind atât de labirintic, puzzle-urile nu sunt deloc complicate, iar dățile în care poți muri îți sunt evident semnalizate cu ceva timp înainte. Mai apoi, ne jucăm un pic de-a hackerii, iar scenele de acțiune sunt destul de dese; soluțiile survin, însă tot prin intermediul evaluării mediului înconjurător și a unor raționamente logice, apropiindu-se astfel de un gameplay clasic. A tasta „duck here, crawl there, escape north” în mijlocul păienjenșii mentale de camere și inamici

obțu. Să vă dau un exemplu: m-am chinuit să aflu cine era persoana de contact în cazul unei afaceri ilicite încercând zece de variante de întrebări care conțineau cuvântul cheie „contact”, inclusiv „Who is the contact?” Fără rezultat. Disperat, am căutat o soluție pe câmpiile internetului, ca să gădesc că întrebarea corectă ar fi fost „Who is your contact?” Veți fi de acord că diferențele sunt minime, iar parser-ul ar fi trebuit să recunoască întrebarea ca una valabilă, necramponându-se de folosirea unui anumit pronume.

Ce trebuie imediat adăugat este că Cypher de departe de dificultatea și complexitatea aventurilor de acest gen din anii '80. Iar asta nu e un defect, ci un argument pentru ca orice gamer, inclusiv cel complet profan, să-l încerce. Te vei putea descurca inclusiv dacă alegi să te orientezi în lumea jocului în timp real (adică să nu-ți

este mult mai satisfăcător decât a realiza respectiva succesiune prin trei clicuri. Iar asta, fiindcă ai tot timpul din lume între a da două comenzi, putând analiza situația, gândi strategii, cântări variante, creându-se un sentiment similar turn-based-ului.

Decizia care ar trebui să separe Cypher de înaintașii lui și să-l circumscrie modernității este introducerea unei minime interfețe audio-grafice. Ecranul nu va mai fi de o sobră nuditate neagră, ci vom avea în stânga textul și linia de comandă, pe când în dreapta ne delectăm cu câteva artificii vizuale menite să ne stimuleze imersivitatea. Le enumerăm rapid: obiectele din inventar sunt redată grafic, o minusculă cameră de supraveghere afixează un instantaneu din zona în care ne aflăm, pe fundal avem un portret animat al protagonistului, adus de spate și fumând cu nesat, iar întregul ecran rezzonează cu condi-

țiile optice specifice diverselor scene – afară plouă acți, în canale e beznă, în disco suntem hipnotizați de un stroboscop. Ocazional avem și câteva replici vorbite, fundalul sonor fiind altfel ocupat de câteva teme muzicale (inspirate, dar prea scurte) și sunete ambientale.

Toate aceste „noutăți” sunt utile, reușind să îndulcească sentimentul inițial de inadecvare al jucătorului contemporan, de departe cea mai inspirată fiind introducerea inventarului, în timp ce restul contribuie aproape exclusiv la atmosferă. Niciuna dintre ele nu reprezintă un mare pas înainte, nejustificându-se astfel ambițiile de inovație ale fraților Cabrera, însă toate luate laolaltă dau exact la limită un aer de proaspăt și de entuziasm jocului. Le judec ca pe niște îmbunătățiri minuscule, dar eficiente și de efect, asigurându-i lui Cypher saltul în categoria familiarului și digerabilului.

Am păstrat pentru final analiza a două elemente de finitorii, povestea și scriitura, de vreme ce îți vei petrece majoritatea timpului citind (și scriind, doar că aici trebuie să prestezi în anumite limite). E vorba despre o lume cu accente cyberpunk și noir, sursele primare de inspirație ale fraților argentinieni fiind Blade Runner și Total Recall, adusă la un grad periculos (și delicios) de relativism moral și disoluție socială din cauza catastrofelor naturale și a progreselor inimaginabile ale științei. Este de la sine înțeles că din acest potporiu nu pot lipsi augmentațiile fizice, androizii, malformațiile genetice, mizeria și corupția generalizate, corporațiile atotcapatoare, conspirațiile tenebroase ș.a.m.d. Multe dintre descrierile mediului înconjurător sunt supra-saturate cu asemenea detalii menite să-ți inducă senzația unui co-



munități ajunse la paroxism, scăpate de sub control, gata să dea pe dinfară, să facă implozie în urma unei proliferări inebunitoare a diversității și hibridității.

Indiferent de grația penelului, e imposibil să nu fi înghițit de lumea cyber-fictivă din joc datorită pasiunii care transpare din fiecare rând scris. Textele sunt compuse de cineva care și-a investit în ele nu atât imaginația, nu atât talentul, cât mai ales dragostea melancolică și imposibilă pentru un atare univers fictiv, melanjul pseudo-apocaliptic al viitorului fiind redat cu sensibilitatea intoxicantă a unui obsedat. Pe alocuri, scriitura e surprinzătoare („Floating near childhood memories you manage to get a glimpse of the code. It is doing what it was designed to; hide behind dull experiences no scanner would bother looking into.”), alteori e de un patetism reținut, devine factuală atunci când e nevoie. Dialogurile și scenele mai antrenante sunt expuse corect, cu ritm bun și fără repezeală. Una peste alta, ceea ce și propune să facă – să evocă o atmosferă densă de film sau roman de categorie B, afundat în propriile-i fantasme stilistice – Cypher reușește cu vârf și înțesat: e ca unul dintre acele filme de acțiune-aventură bune pe care le revedei oricând cu plăcere.

Nu mai că eticheta de „popcorn movie” nu-i face dreptate în totalitate. Deși din pampas vine recomandarea să citești înainte descrierile personajelor din manual, eu vă spun să n-o faceți. Aveți parte de suficiente detalii în cadrul jocului cât să nu fiți ca luați din oală, iar sfârșitul va fi cu atât mai agreabil, cu cât câteva dintre (pre)concepțiile cu care pleci la drum îți sunt infirmate (în privința asta, manualul dezvăluindu-ți cam multe), iar până la urmă, Cypher se dovedește a fi o

You lock the window, close off the key apartment and place a sensor on the knee while yelling the voice command at the computer to dim down the lights, hoping it never leaves a spot on you coming into the building.

“Sleep, sleep, sleep!”

And all you can think of while digging the beautiful code goes you and of the clock, the way CYBER has it in the good old days of silicon when data was managed through rather tedious means of interconnected wires and networks.

You find the interface faster than you can possibly jump and throw it over the coffee table while yelling a command your friend before you can even take the keyboard to get a more subtle means the numerous sounds of your steps falling on the small apartment windows.

“Telling someone they’re dead” You know, for a moment, you see the water come from the pipes over your dead body and you see the two diamond markers, sliding at you without warning and something that looks like a gun starts up in your shirt and the screen goes black.

by “More” and Peter Berman

farsă în stil clasic transpusă într-un viitor alternativ, iar dacă această interpretare, care mie mi s-a părut deosebit de inspirată și revelatoare, nu cade bine nevoilor unora de suspans, atunci finalul îți procură și asta. După Chains of Satinaz și Cypher, încep înțelegând că cred că finalurile de calitate, lipsite de slopenje și non-generice, sunt posibile.

Singurul minus pe această parte este limba engleză folosită. Cypher-ul pe care l-am parcurs eu primise deja un update, având prima porțiune curățată de greșeli, care abundă însă în cea de-a doua parte și în manualul jocului. Și sunt de toate felurile, plecând de la cele de ortografie („The gun has one shoot”, „int he dark”) și ajungând până la cele morfologice, de sintaxă sau topică. E important că de fiecare dată enunțul este inteligibil, însă e păcat că un produs care a beneficiat de dragoste constant și apucată atenție să suferă din-

tr-un atât de ușor remediable defect. Nu cred că nu se găsea un cunosător de engleză cu timp la dispoziție și pasionat de jocuri care să corecteze toate treaba, eventual chiar pro bono. E posibil ca următorul patch să rezolve integral aceste scăpări.

Pachetul Deluxe, pe care l-am primit prin amabilitatea fraților Cabrera, e gândit exact ca acum 25-30 de ani, cu multe documente, surprize și alte fiteci suplimentare disponibile pentru a fi tipărite individual (mi-a adus aminte de Pif Gadget), cu o soluție a jocului (cifra însă), plus incurajarea înimoasă de a-i contacta personal orice problemă ai putea experimenta. Din câte am înțeles, ni se pregătește o continuare, iar dacă aceasta capitalizează plusurile de până acum, eliminând micile inconveniente, ne așteaptă pe bună dreptate o renaștere a aventurilor text. Noi dream!

■

Radu Sorin



VERDICT LEVEL

▶ performanță ridicată a tehnologiei de procesare
 ▶ atenție la detalii și precizie în execuție
 ▶ performanță ridicată a tehnologiei de procesare
 ▶ performanță ridicată a tehnologiei de procesare

PE SCURT:

Acest produs este o soluție de procesare deosebită, care poate fi folosită în multe situații. Este o soluție de procesare deosebită, care poate fi folosită în multe situații. Este o soluție de procesare deosebită, care poate fi folosită în multe situații.

www.level.ro
 Distribuitor exclusiv: Level.ro
 Distribuitor exclusiv: Level.ro

CERINTE MINIME:

Procesor: Intel Pentium 4
 Memorie: 1GB
 Sistem de operare: Windows XP

ALTERNATIVA TRILOGIA ZORR

Acest produs este o soluție de procesare deosebită, care poate fi folosită în multe situații. Este o soluție de procesare deosebită, care poate fi folosită în multe situații. Este o soluție de procesare deosebită, care poate fi folosită în multe situații.



Printre tomberoanele galactice

Nu degeaba am așteptări mari de la producătorii independenți, adevărate izvoare de originalitate și video game entertainment, în cea mai curată formă. În fond, majoritatea jocurilor ieșite din mințile creatoare ale unor oameni ca Edmund McMillen, Notch sau Mike Bithell sunt ieftine, pline de conținut excentric și al dracului de distractive. Pe deasupra, unele fizicează un nou tip de artă, definitorie pentru generația noastră. Cred cu tărie în ideea că artiștii momentului sunt cei care expun pe Steam, nu în galeriile tradiționale. Cargo Commander nu este un joc indie artistic, însă își îndeplinește cu ușurință obiectivul principal: acela de a distra jucătorul, folosindu-se de o idee originală și o atmosferă pe măsură. Așa se face că noul tău loc de muncă implică pustietatea rece a spațiului, o miriadă de tomberoane spațiale și cel mai agreabil domiciliu aflat în derivă intergalactică. Proaspăt angajat super-bărbos al unei companii de reciclare spațială, pe umărul tăi cade responsabilitatea recuperării de bunuri pierdute în nimicnicia dintre stele, exploatarea cu ajutorul brațului mecanic din dotare (sper din inimă că nu înlocuiește o mână amputată de Cargo Corps, la interviul de angajare) containerele labirintice, generate aleator. Cargo Commander este, în esență, un scavenger hunt. Din confortul căsuței tale spațiale, te aventurezi în interiorul unor incinte populate cu capcane și extraterestri agresivi, încercând să aduni cât mai multe

cutii cu bunătăți. Evident, ești recompensat cu puncte, însă partea grea începe când realizezi că trebuie să te întorci în bază cu tot loot-ul, până nu te înghețe o gaură de vierme sau vidul cosmic. De extraterestri e destul de ușor să scapi, folosind armamentul din dotare, montat pe brațul robotic, ori printr-un tradițional „piston de Rabă”, plasat în pifometru cristalin. Oricum, se mișcă lent și nu-s tocmai inteligenți. Cei grași ridică ceva probleme, dar nimic de speriat. În schimb, găurile de vierme nu-s tocmai o glumă. Ideal ar fi să memorezi cel mai scurt drum din interiorul unui container, fiindcă, odată ce sună alarma, ai numai câteva secunde la dispoziție pentru a ajunge înapoi la bază, până nu se descompune totul în jur, sub efectul forței gravitaționale. O altă sculă extrem de utilă este freza, inclusă tot în brațul-minune. Cu ajutorul acesteia, poți trece prin anumiți pereți metalici, destructibili, croindu-ți propriul drum spre loot. De fapt, micile incursiuni în vid nu sunt fatale pe loc, bravul nostru Cargo Commander fiind un tip rezilient, de multe ori folosind ieșirile în spațiu spre avantajul său. Chiar și extraterestrii enervanți pot fi trimiși la plimbare, distrugând un perete sau o punte de susținere și lăsându-i să plară în eter.

Multiverse Banjo

Cargo Commander devine mult mai plăcut online.

Oarecum, sistemul seamănă cu cel din Dark Souls, împletind universurile jucătorilor. De multe ori, dai peste cadavrul unui alt Commander, mort prin cine știe ce sistem de containere, cu tot cu întreaga lui captură. E chiar distractiv să navighezi din sistem în sistem, folosind baza drept navă, pentru a încerca să depășești scorul unui alt jucător. Cred că de aici se poate naște o adevărată dependență față de Cargo Commander și gameplay-ul său re-



Găuritul pereților. O activitate preferată, de obicei, prin apartamentele vecine, după 12 noaptea.

petiv. Pe deasupra, muzica este simpatcă și antrenantă, mulțumită unui ritm country sictirit, acompaniat de corzile unui banjo. Nici punctele adunate nu sunt degeaba, jocul oferind, pe parcurs, diferite aparate și upgrade-uri folositoare, accesibile din interiorul bazei, multe fiind absolut necesare pentru cine vrea să stabilizească scoruri record în goana după gunoale spațiale. Împreună cu umorul de bun simț, acțiunea jocului devine delicioasă, chiar intensă, făcând din Cargo Commander un titlu recomandabil, numai bun de savurat în zilele cu ploaie.

Aidan

VERDICT LEVEL

- ▶ distractiv, mai ales online
- ▶ înlocuiește generatoarele de alarmă
- ▶ după multe ore, riscă să devină repetitiv

PE SCURT:

Cargo Commander nu vine să schimbe lumea jocurilor, dar reușește să ofere oarecum de distracție. O bună bandă pentru Serious Brawl.

8.3

Gen: **Productor** Sinescu, **Distribuitor** Sinescu

Obiectiv: **Obiectiv** Sinescu, **Obiectiv** Sinescu

CERINTE MINIME:

Procesor: **Procesor** Sinescu, **Procesor** Sinescu

ALTERNATIVĂ: RICHARD

Personajul este amabil, dar din timp spre Cargo Commander ca fiind „the better game”



Zoom out, până în altă galaxie. Folositor pentru a memora interiorul unui container.

FOOTBALL MANAGER 2013

Titanul de pe marginea gazonului

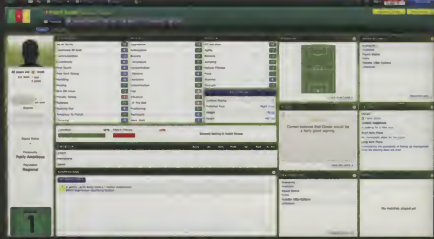
Cred că v-am povestit deja cum am devenit pasionat de fotbalul virtual, în timpul recenziei FIFA13. Ce-i drept, nu era primul meu contact cu un astfel de joc, dar abia atunci am simțit cu adevărat frumusețea unui meci cu controller-ul în mâini. Jocul celor de la EA mi-a lăsat o impresie mai mult decât plăcută – în ciuda unor mici defecte de ordin tehnic –, mulțumită unui gameplay fantastic, susținut de un conținut solid. Numai că FIFA (sau PES, nu vreau să par părtinitor) este doar vârful aisbergului, o introducere într-un univers mult mai complex și strategic al Sportului Rege, transpus în mediul gameristic. Se zice că miezul jocurilor cu și despre fotbal este reprezentat de simulațiile de management, titluri ce duc conceptul de microplanificare la un nivel atât de migălos, încât devine accesibil numai unei categorii limitate de gameri. Cine ar vrea să-și prindă urechile în cele mai mici detalii ale conducerii unei echipe de fotbal, fără un control deplin al rezultatului, abandonându-se în voia efectelor unor decizii „din mouse” și a AI-ului rigid? Un jucător fixat pe ideea de control refuză din start o astfel de perspectivă, însă iubitorii seriei Football Manager vor sări în sus de bucurie la vestea că obiectul feteșului lor managerial se întoarce anul acesta mai solid, mai amplu și cu certitudinile mult mai micro-everything.

1001 responsabilități

Prin definiție, acest gen de joc are ca public țintă microbijișii pasionați de TOT ce înseamnă fotbal, pe computer și în afara lui. Prin acel TOT, trântit vitejește cu majuscule, înțeleg un devotament pentru sport în sine, jucători, antrenori, transferuri, segmentul financiar și istoria cluburilor. Yep, fiecare element din conducerea unei echipe de fotbal este la chereul vreunui

buton din interfața lui FM2013, construită după chipul și asemănarea unui pseudo-sistem de operare.

Comparația nu este făcută la voia întâmplării, căci exact acesta este rolul pe care jocul și-l însușește, cel de „bază coordonatoare”, din sânul căreia se gestionează elementele componente ale echipei manageriate. Nu pot sublinia suficient ideea de „fiecăre element”, fiindcă FM2013 nu lasă nimic la o parte și încearcă să in-



Presa. Mereu are ceva de comentat...





Brasovul, cine altcineva?

legree jucătorul în fibra rolului de antrenor, până când acesta simte miros de gazon proaspăt tuns leșind din monitor. Vreți să știți în ce condiție fizică se află fundașul proaspăt transferat? Check. Sau poate sunteți curios să consultați presa de specialitate după ultimul meci disputat? Also checked. Aveți nevoie de scouting pentru viitoarele transferuri și strategii? Se poate, din numai trei clicuri. De ce nu discutați direct cu jucătorii, în vestiar? Sigur au o opinie în privința managementului echipei. În FM2013, nimeni și nimic nu este lăsat deoparte. Încercarea este mai mult decât lăudabilă, ținând cont că cei de la Sports Interactive au tradiție în domeniu și reușesc, de obicei, ce își propun, având una dintre cele mai loiale baze de fani. Să le spun mai bine: ultrași! Jocul se desfășoară după rețeta titlurilor mai vechi din serie, urmărind parcursul carierei de manager, pas cu pas, și al echipei aflate în obșadă. Spre deosebire de predecesori, Football Manager 2013 introduce, pentru prima dată, un mod simplă de joc. Pentru cei ce nu dispun de răbdare infinită, dar vor să experimenteze o carieră în FM, modul Classic aduce în prim-plan o „campanie fotbalistică” mult mai dinamică, redusă la principalele elemente de tactică și management necesare. Mărturisesc că am preferat stilul streamlined, în detrimentul celui hardcore, din motive de acomodare cu mecanica jocului. O experiență completă necesită sute de ore în-game, timp pe care,

din nefericire, nu l-am putut investi în măsura dorită. Totuși, am regăsit chintesența jocului, reușind să-l identific ca fiind calitativ și defectele evidente, pe lângă aprecierile de rigoare a adresa realizărilor de ordin tehnic, nici ele de ignorat. Dacă tot am primit la review un joc din generis, mai complicat decât schema tehnică a unui F22, atunci e musai să mă înham la o muncă herculeană, cu gândul că poate scrie o recenzie mai de Doamne-ajută din cel mai recent Football Manager.

Football Q&A

Trebuie să priviți FM2013 ca pe un joc titanic. Nivelul hiper-realist la care Sports Interactive, prin SEGA, a ridicat calitatea simulării este dificil de înțeles fără un contact direct cu jocul. Comunitatea online este destul de receptivă și poate să constituie un sprijin pentru începători, deși recomand o căldură o carieră în single-player, înalte să îmbrățișezi internetul, unde lucrurile



devin brusc extrem de serioase. Se cuvine o comparație între jucătorii de FM și cei de EVE Online, pentru a clarifica nivelul de implicare aflat în discuție. Mă consider un tip destul de adaptabil, fapt pentru care nu eșez să experimentez diferite genuri de jocuri, însă FM2013 cerea o opinie avizată. Așadar, am apelat la cunoștințele lui Mihai Andrieș, jurnalist sportiv și liderul comunității Football Manager din România, pentru un scurt interviu:

LEVEL: În primul rând, cum ai ajuns să investești atât de multă pasiune în Football Manager și în comunitatea din jurul jocului? Să fie vorba despre o îmbinare reușită a două interese, fotbalul și jocurile video?

Mihai: Aș putea spune că e o combinație între trei elemente: fotbalul, statistici și jocuri. Plus că jocul m-a prins cam din 1994, când era doar în formatul text și mă uitam ca vițelul la poarta nouă la niște grafice care urcau și coborau în funcție de desfășurarea jocului: atac sau apărare.

LEVEL: Se bucură Football Manager 2013 în România de același succes pe care îl are dincolo de graniță?

Mihai: Depinde cum punem problema. La o rată a pirateriei de circa 95% și la vânzări de circa 1.000 de bucăți în format DVD, plus alte câteva sute în format digital download, aș zice că are ceva succes în România. Greșesc?

LEVEL: Ce credeți că reușește FM2013 să facă mult mai bine față de titlurile precedente?

Mihai: Fiecare versiune din FM este mai bună decât precedenta. Nu există îndoială. Sunt de acord că la fiecare versiune apar bug-uri noi și mereu este nevoie de patch-uri noi pentru a le rezolva. Noroc că s-a trecut pe sistemul steam pentru actualizarea jocului, așa că acum e floare la ureche să ai ultimele patch-uri la zi. Ca plusuri, aș zice că sunt noul moduri Classic, Challenge și Versus. Și cred că e de ajuns.

LEVEL: Poate fi FM2013 privit ca fiind mai mult decât un simplu joc sau rămâne doar la nivelul unei activități ludice adresate unei categorii aparte de microbști?

Mihai: Football Manager este mai mult decât un



joc. Este binecunoscut că sunt cluburi de fotbal celebre care au folosit jocul ca sursă de inspirație pentru scouting. Mai e ceva de zis mai mult decât atât?

LEVEL: Finalmente, credeți că managerii din lumea reală a fotbalului românesc ar avea ceva de învățat de la cei virtuali?

Mihai: Da și nu. Problema e că în Football Manager ai avantajul că nu primești telefoane la pauză sau în timpul meciului de la patron ca să schimbi tactica, nu ești dat afară dacă patronul s-a trezit cu fața la cerceaf și nici nu ai opțiuni de blat sau de „cinsti” arbitrii. La plusuri, aș putea spune că poți testa destul de realist scheme de joc.

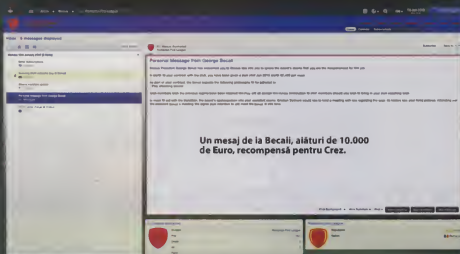
Țin să li mulțumesc încă o dată lui Mihai Andrieș pentru răspunsuri. Găsiți mai multe informații legate de comunitatea din spatele acestui joc pe fmro.ro.

Fluier de final

Revenind acum cu picioarele pe pământ, în lumea reală, simt nevoia să discut subiectul inteligenței artificiale prezente pe gazonul din FM2013. Multitudinea de echipe licențiate și jucători din roster este uriașă (mai degrabă completă), dar supusă pe teren controlului exercitat de AI. Din poziția de manager, sunteți direct responsabil cu deciziile tactice, componența lotului, formația de joc sau rolul jucătorilor,

având posibilitatea de a influența în timp real parcursul meciului, însă computerul este cel care controlează acțiunea timp de 90 de minute comprimate. De fiecare dată când acesta comite o greșală cretină (nu de puține ori), frustrarea atinge cote maxime. Mi-am rafinat menajeria de înjurături spurcate în 30 de minute petrecute alături de FM, până când am reușit să mă autodogăst. Unele goluri sunt înscrise cu atât de multă ușurință, de la jumătatea terenului, încât am avut senzația că privesc basme braziliene, și nu un simulator serios. Același lucru îl pot spune și despre vedetele echipelor adverse, un fel de super-eroi înzestrați cu puteri paranormale și abilități scoase dintr-un episod Dragon Ball Z. Pur și simplu zboară pe teren, distrugând orice defensivă. Astfel de leșii în decor scad din realismul jocului, generând câteva ridicări din sprânceană ce puteau fi evitate de producători. Din punct de vedere tehnic, FM2013 nu suferă de lacune, datorită unei interfețe grafice practice, foarte bine realizate. Mecuriile sunt disputate din perspectivă izometrică, ușor de urmărit, pe alături chiar savuroase. Nu vă așteptați la grafica din FIFA 13, vorbim totuși despre un simulator orientat pe cu totul alte detalii. Football Manager 2013 este un joc cerebral, complex până dincolo de limita toleranței, adresat unui target ahtiat după tot ce mișcă în lumea dinamică și surprinzătoare a fotbalului. Pe scurt, este ACEL joc.

Aldo



Un mesaj de la Becali, alături de 10.000 de Euro, recompensă pentru Crez.

VERDICT LEVEL

- complicitate covârșitoare, dar beneficii limitate
- model Classic vine în ajutorul jucătorilor începători
- interfețe plănăsi, întinse

► AI problematic, pe alături

PE SCURT:

Football Manager 2013 este o pață înaltă, o continuare interesantă și foarte bine realizată a unui joc ca tradiție.

9

Gen: **Productor** Distributor

Website: www.fmtro.ro www.fmtro.ro

CERINTE MINIME:

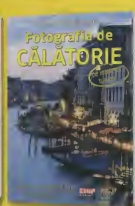
Procesor: **Intel Core 2 Duo** Memorie: **2 GB** Video: **ATI Radeon 3870**

ALTERNATIVA FIFA MANAGER 13

Un joc mai simplu și ușor, care mai camădă vrea să fie.



EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE INMEDIO PROMOȚIE 2+1



CUMPĂRĂ DOUĂ dintre cărțile de mai sus și primești BONUS una dintre cărțile de mai jos:



*Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.

THE LAST EXPRESS



Poți pierde ultimul tren chiar și în jocuri – schiță a determinărilor politico-naționale din The Last Express

The Last Express a fost lansat pentru iOS la sfârșitul lui septembrie și costă 3,99 euro. Faptul că menționez prețul nu e cu toată întâmplător, deși un asemenea chillip ar putea constitui o știre în sine. O fac însă tocmai pentru că un alt articol de luna aceasta, prin natura subiectului abordat, m-a împins să aflu și să reflectez la sumele care se vehiculează la periferia gaming-ului astăzi. Bănuiesc că v-ați dat seama că prețul mi se pare derizoriu și că vă sfătuiesc pe toți să îl plătiți fără ezitare (găsiți de vânzare și varianta PC pe gog.com), mai ales că veți achiziționa în ambele cazuri buna și bătrâna formă originală a jocului, fără completări sau „imbunătățiri” ca în cazul altor produse remasterizate (vezi Broken Sword: Director's Cut).

Voi începe cu o anecdotă: acest adventure marchează o premieră pentru mine, făcând obiectul primului download după ce-am devenit părtaș la minunișla

numită Internet prin dial-up, pentru care mi-am ținut neîntrerupt calculatorul deschis aproape o săptămână (erau 3 CD-uri!), spre voga alarmare și confuzie a părinților mei. Dar ce face acest The Last Express – chit că nu-l veți fi jucat, ați auzit cu siguranță de el – atât de special? Păi, de exemplu, e unul dintre puținele jocuri de aventură care nu reușit să se plieze cu succes pe un ritm de desfășurare real-time, fără să compromită integritatea poveștii sau fluxul gameplay-ului. Ca urmare, are și o rejucabilitate extraordinară, fiind posibil ca și după două sau trei parcurgeri să vă rămână elemente necunoscute. Se laudă cu o prezentare grafică îndrăgănită, rezultat al marfajului dintre procedul de rotoscopie și stilul Art Nouveau. Puteți asculta, dacă țineți la conveniențele sociale sau doar sunteți melomani, un concert de vioară și pian oferit de două dintre personajele cheie, ignorând avantajele practice pe care le-ați avea dacă vă decideți

„să n-o faceți. Iar lista poate continua, dar despre realitățile gameplay-ului sau despre excelența aparatului tehnic, oricât de mult contribuie ele la desăvârșirea jocului, puteți găsi informații în cele mai multe locuri. Mi-ar plăcea, în schimb, să intrăm puțin în materia jocului, analizând unul dintre cele mai importante resorturi ale sale: un motiv esențial pentru care jocul a dobândit adâncime și complexitate, și anume cadrul politico-național al universului semi-ficțional din The Last Express. Din punctul acesta de vedere, va fi o specie particulară de retro, propunându-și să focalizeze pe un aspect anume în locul unei analize generale, în cele ce vor urma, „spoiler”-ele vor abunda.

Ceea ce diferențiază și ridică The Last Express de supra altor eforturi similare este, printre altele, povestea. Pe gleau, e cea mai bună intrigă polițistă pe care ai întâlnit-o personal în jocuri: nu cade niciun inmort



Mr. Cath sau americanul căruia nu îi e frică să-și ia adio de la trecut

pradă tentației facile de a se folosi de întorsături de situație radicale pentru a șoca, reușind totuși să mențină tensiunea și suspensul exact la limita fină care desparte atmosfera subtilă, de calitate de una pur și simplu banală. Sursele de inspirație sunt evidente – avem de-a face cu un melanj fericit între Agatha Christie și Alfred Hitchcock, între un whodunit subteran și un thriller cu accente politice și de acțiune.

De ce subteran? Pentru că The Last Express debutează cu o crimă, asigurându-i ingenios protagonistului Robert Cath intrarea în scenă sub numele și identitatea decedatului, însă asumarea acestei măști presupune intrarea lui într-un joc de disimulare care preia centrul de greutate al tensiunii, chestiunea găsitului criminalului fiind retrogradată în fundal. Cu toate acestea, senzația de neîngădură și întreținută permanent (te vei trezi confruntat de diverși inarmați destul de des), iar o anumită morbiditate latentă care ți se imprimă în chiar primele minute (scena găsitului cadavru) nu ți se va șterge din minte pe parcursul desfășurării jocului, fiind din când în când repontată de interludii oricât de sinistre.

Contribuția hitchcockiană e dată de sugestia existenței unei conspirații la nivel mai înalt, care-l depășește și-l târâște pe Cath în mijlocul ei, sau de secvențele de acțiune care, spre deosebire de alte adventure-uri, își găsesc cu deosebire locul în peisaj.

Micro-cosmosul dinăuntrul Orient Express-ului



Relatarea dintr-o Cath și domnișoara Wolff nu este lipsită de condei de la praful de pușcă

este o reproducere în miniatură a stărilor de fapt care a precedat Primul Război Mondial (cronologic, ne aflăm în joc între asasinarea lui Franz Ferdinand și declanșarea concretă a ostilităților), ilustrând conflictele dintre diversele forțe care au fost angrenate. Astfel, personajele principale sunt modelate cu intenția clară de a fi portstăndardele grupurilor naționale din care fac parte, fiindu-le surprinse câteva din trăsăturile definitorii ale acestora, așa cum le-a consacrat, corect au nu, istoria. E drept că jocul operează o reducere, în sensul în care nu are capacitatea de a oferi un comentariu istoric complet sau de a detalia profilul fiecărui grup etnic a căruia voce s-a făcut auzită în anii respectivi. Ba mai mult, lasă să se întrevadă și o interpretare alternativă la raporturile de forțe și relațiile de loialitate cunoscute, care poate părea istoricului profesionist ca îndepărtându-se de linia ortodoxă, însă îi conferă o dimensiune speculativă binevenită, împlinindu-și menirea de ficțiune și evitând stereotipizarea excesivă.

În principiu, conflictul de la bordul trenului se învârtă între trei binoame. Primul dintre ele este cel format din neamțul August Schmidt și austriaca Anna Wolff, reprezentanți ai celor două nuclee dure ale Puterilor Centrale, care se află într-o aparentă relație de amabilitate și afinitate, însă ale căror adevărate firii și obiective sunt cât se poate de opuse: în vreme ce primul este interesat de fructificarea în nume personal a unor



Mr. Abbot, suspect de lovacă pentru un britanic sadea

Viața de la bordul trenului urmează un ritm de bonton care ascunde tensiunile, pericolele și secretele care-l leagă pe pasageri, de fapt



Mr. Withney sau americanul de modă veche pe cale de dispariție



oportunități de afaceri, cea de-a doua acționează în favoarea intereselor Imperiului Austro-Ungar din patriotism romantic. Mai mult, Schmidt (magnat) este expresia unor valori de tip practic, tradițional asociate astăzi societății germane, pe când în persoana Annei (violinistă) ar trebui să identificăm cântecul de lebădă al unei perioade de aur din cultura austriacă, celebrul „fin-de-siècle” vienez. Previzibil, povestea tinde să incline în favoarea celei din urmă, explozându-i personalitatea generoasă în pasune violentă și sinceră, însă evită în mod fericit să-l demonizeze și, în final, să-l pedepsească cumva pe reprezentantul german, rezervându-i statutul de oportunist și atât.

Al doilea cuplu este format din Alexei Dolnikov și



contele Obolensky, intruchipând tendințele opuse din sânul Imperiului Țarist care au și condus în scurt timp la destrămarea acestuia: anarhistul irreverențios versus aristocratul conservator. Interesant și de apreciat este că jocul nu la în mod vizibil partea niciuna dintre ei, iar cum nu poți auzi toate conversațiile sau participa la toate evenimentele din prima, felul în care jucătorul îl percepe poate alterna de la „playthrough” la „playthrough”. De exemplu, impresia pe care mi-a lăsat-o Dolnikov la prima parcurgere a fost cea a unui sclerizat violent, dominat de complexe, recurgând la o acțiune extremă ca urmare a teribilismului narcisist de care suferă. Ulterior, mi s-a întâmplat să fiu martorul discret al unei scene pe care anterior n-o surprinsesem, cea în care Dolnikov îl împărătește nepoatei contelui dragostea sa și îi propune să fugă împreună. Refuzul categoric al acesteia a aruncat o lumină nouă asupra motivațiilor gestului extrem care îi va urma; acum goit de implicații politice, acesta căpătă o aură tragică pe care în trecut nu l-o bănuisem.

Altfel, nici bătrânul conte nu este unidimensional, ideile învechite, incapacitatea de a se adapta și de a trata cu lumea modernă, aspectul și conduita dogmatic monahală fiind răscumpărate de o intuiție mistică (pe care și-o exercită în privința rolului eroului nostru) care le lipsește celorlalți. Există și un punct de legătură al acestui binom, și anume nepoata contelui, Tatiana, care nu este altceva decât personificarea „copiilor Rusiei”, handicapați din start de lupta criminală între tendințele contradicțiilor ale societății care le-a dat naștere, victime colaterale nevinovate ale doctrinilor ideologice. De altfel, ca urmare a incidentului violent dintre unchiul ei și cel pe care îl iubeste în secret, dar căruia îi refuza altfel dragostea, Tatiana intră într-o stare de șoc din care nu și va mai reveni.

Cel din urmă duo este, poate, și cel mai neașteptat, format chiar din americanul Robert Cath și cel căruia îi la locul, prietenul și conaționalul Tyler Whitney. Cum pe parcursul întregului joc lumea și se adresează ca și cum ai fi acesta din urmă, personalitățile celor doi par să se suprapună, însă, de fapt, ele se înlanțuie, sau, mai bine zis, cea a lui Cath îi urmează și o înlocuiește pe cea a lui Whitney. Calm și rațional, întreprinzător și conștient de propria influență asupra celor din jur (felul în care îi poate juca pe degete pe cei de la bordul trenului la adăpostul identității false), Cath simbolizează chiar America, joia de la sfârșitul Primului Război Mondial, chemată din noua ei postură de super-putere să soluționeze gâl-



Confort III, Orient Express

ceava rudelor îndepărtate, având avantajul intangibilității teritoriale și beneficiind de statutul privilegiat de moștenitoare a culturii europene. Ulătura lui Cath, ușor caustică, și completa stăpânire de sine contrastează puternic, pe de altă parte, cu felul în care era perceput (și se percepea) americanul de condiție mediu-superioară pe teritoriul Europei până atunci – atitudini excelent surprinse de romancierii precum Henry James sau Edith Wharton la începutul secolului trecut.

Ei bine, da, Cath nu este nici sărac cu duhul, nici prea puritan, nici rudimentar, nici nerafinat, ba chiar do-

vedește o excelentă capacitate de a relaționa în cercuri sociale și culturale pretențioase și un pic perverse, în același timp păstrând vie o vigoare aparte de Lume Nouă. Whitney, despre al cărui temperament nu ne sunt oferite prea multe detalii, pare prin comparație mult mai aproape de americanul pe care europenii alegeau să-l disprețuască, ușor zănățat, îmbrățișând cauze dubioase tocmai datorită unei inimioși prost folosite, ignorant în chestiuni artistice. Din punctul acesta de vedere, debutarea din The Last Express marchează trecerea de la o Americă poate puternică militar sau economic, dar sfuo-



Magistrala scene a concertului de pian și vioară ar merita un retro separat



Friza Beethoven – Gustav Klimt (secesionism vienez)

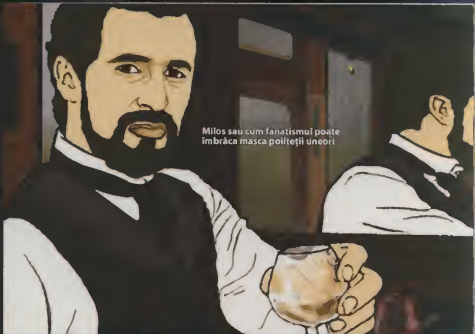
si pe plan social sau artistic, la una care-și asumă tot mai pregnant rolul de primă solistă în toate domeniile, depășindu-și complexele de cultură tânără, dezbrându-se de dezorientare în hățișul istoric complicat al vechii Europe.

Celelalte personaje participă mai puțin variat la acest carusel al coloratului național, având și un rol minor per ansamblu: britanicul George Abbot pare să fi renunțat la celebra etichetă englezească, descosând pe toată lumea, sârbul Milos pistonează fanatismul naționalist tipic balcanic fără prea multe alte nuanțe, o familie liniștită de fancezi ne dă exact măsura burgheziei, ba avem chiar reprezentanți ai lumii arabe, ușor confuzi și retrași, la marginea istoriei euro-centriste, cum s-ar spune.

Un caz aparte este cel al prințului Kronos, care ar trebui să personifice Imperiul Otoman (singura entitate politică majoră care ar lipsi), însă acesta îlmi pare clar despins de orice determinare națională, rezonanța numelui și rolul său în poveste ducându-mă mai degrabă cu gândul la o reprezentare alegorică. Pentru că Timpul însuși este cel care pune în mișcare toate evenimentele fatidice, el este cel care duce spre împlinire catastrofa Primului Război Mondial, el este cel ce imprimă iminența tragediei, iar sfârșitul jocului face în așa fel încât rezolvarea misterului (care e relativ obignută, dacă o analizăm în termenii comuni ai genului) să transească o miză locală, particulară, microscopică – cum ar fi recuperarea unui obiect de tezar sau găsirea și pedepsirea unui ucigaș – și să te orienteze înspre dimensiunea mai extinsă a metaforei.

Ce se întâmplă, de fapt, la finalul lui The Last Express? Prințul Kronos, Prințul Timp, care părea să fi pălăsit scena grațios, astfel amânându-se curgerea istoriei așa cum știm că ea s-a întâmplat, revine pentru a-și recupera trofeul pierdut, un ou de aur încrustat cu pietre prețioase. Nu numai că această re-apariție face imposibil sfârșitul optimiste pe care altfel jocul l-ar fi propus (teoriiștii care detunaseră trenul fuseseră anihilați, perspectiva războiului nu era teleninic contrară, povestea de dragoste putea continua), dar oul, care conține întotdeauna într-insul viitorul, se dovedește a da naștere unei păsări prădătoare (iar flinta ei, mistico-mecanică, e de asemenea semnificativă) ce poate cânta dumnezeiește, stimulată corect, dar poate și ataca, ucide și distruge cu ferocitate.

Spiritul noii epoci (pasărea de aur) îl ucide pe Kronos, ca și cum momentul firării ei produce o deșirare în textura timpului, idee atât de familiară în filosofie, literatură sau pictură, care tratează cele două Războaie ca pe o încomprensibilă gaură neagră a unei Istории care a fost permanent înțeleasă și gândită ca având o unică direcție – evoluția, accederea, urcarea pe o scară imaginată a progresului. Tatiana, năpădită de o intuiție profetică și printr-un gest somnambulesc, încearcă simbolic să împiedice Războiul, sacrificându-se ca să distrugă și încălțarea de arme de la bordul Orient Express-ului ce urma să revină rebelilor sârbi. Însă, pasărea de pradă scapă exploziei, zburând în ultima clipă pe geamul compartimentului, pentru ca, secunde mai târziu, vestea înoperții războiului să invadeze gara din Constantinopol. Ulterior, umbra păsării acoperă întreaga hartă a Europei, ca o boală invazivă ale cărei sechele pot fi urmărite până în ziua de azi, așa cum ne lasă să ghicim extraordinara secvență de credits. Această dimensiune globală a dezastrelui este ogindită în relația lui Cath cu violonista



Milos sau cum fanatismul poate îmbrăca masca politeții uneiori



Tatiana în dialog cu bunicul ei, contele – parfum de Cehov

Anna Wolff, încă o demonstrație, dacă mai era nevoie, că starea de spirit relativ optimistă de la sfârșitul volajului trans-european era doar o iluzie. America (Cath) rămâne deocamdată contemplativă pe margine, pe când Austria (Wolff) își aruncă în luptă sinucigaș cele mai bune speranțe.

Povestea din The Last Express poate fi analizată și apreciată din mai multe puncte de vedere în afara laturii strict politico-naționaliste pe care am încercat să o schițez în cele de mai sus. E multă magie în felul în care te lasă să ghicești în spatele stratului de suprafață o bogăție de detalii și în modul în care te proiectează personajelor existențe independente de scurtele întâmplări petrecute la bordul luxosului tren, vieți pline, poate, de întâmplări la fel de extraordinare. Deci, profunzimea documentării istorice și luxu-

riața metaforică sunt doar o parte a ceea ce acest minunat joc are de oferit, doar două motive dintr-o puzderie pentru care The Last Express e un adventure exemplar. Felul în care împletește dimensiunea realistă și pe cea alegorică sau în care urmează o linie realistă și veridică istoric, fără a se sfi să aducă inteligență cântărite variațiuni și speculații, reprezentă însă o diferență calitativă esențială care asigură acel loc unic în inimile și mințile aventurierilor virtuali.

Radu Sorop



THE LORD SINGLETON

He stands at a lith in
the Domain of Valethon,
looking East to the
Downs of Valethon.

RIP



Program: Paperboy

Înainte să mă hotărâsc ce joc voi trata luna aceasta, am o veste deosebit de tristă: Mike Singleton, părintele lui The Lords of Midnight, a încetat din viață în data de 10 octombrie, răpus de cancer la 61 de ani. Tocmai anunțase că lucrează la un remake The Lords of Midnight pentru iPhone. RIP, Mike...

Pentru a vă mai ridica puțin moralul, mai am un anunț de făcut: Julian Gollop, un alt superstar al anilor '80 - '90, trăiește, e sănătos tun, și lucrează din greu la Chaos Reborn, un remake al străvechiului Chaos, o strategie pe ture foarte populară în anii '80. Îi urez succes, chiar avem nevoie de mai mulți „bătrâni” într-un peisaj în care „old schooler-ul” Molyneux, un personaj deseori asociat cu entuziasmul și creativitatea epocii de aur a jocurilor, a ajuns să ne ceară bani pentru privilegiul de a clocăni ca posedatii într-un cub negru. Asta să-mi fie învățătură de minte, să nu-mi mai doresc lucruri imposibile. Când m-am rugat Divinității să-i bage mințile-n cap lui Molyneux și să nu-l mai lase să salveze pe Kinect la toate convențiile, nu mă gândeam că rezultatul va fi chiar Curiosity. Și nu mă refer la troșcoleta marțiană... Gollop pentru câștig!

Fiindcă inspirația refuză să vină și chiar nu mă pot hotărî ce bijuterie a anilor '80 să vă prezint în pagina care mi-a mai rămas, voi continua cu anunțurile. David Braben, un alt favorit al generației care s-a împiedicat cel puțin o dată de cablul transformatorului de nouă volți, a fost cuprins și el de febra Kickstarter-ului. După câțiva ani în care Elite IV a apărut și a dispărut de pe radar ca un... balon meteorologic american, Sfântul Graal al unei generații de „space simmers” a fost descoperit pe Kickstarter. Pe scurt, omul încearcă să strângă 1.250.000 de lire sterline pentru Elite: Dangerous. Sau Elite IV, cum doriți.

D BREAK - CONT repeats, O:1

Avokalips GREEN DRAGON 1

Până acum („acum” înseamnă 12 noiembrie 2012) a reușit să încaseze în jur de 420 000 de lire. Și î-au mai rămas 53 de zile, ceea ce înseamnă că, probabil, voi apuca binecuvântata zi în care îmi voi relua activitatea de contrabandist intergalactic. Bineînțeles, acest lucru va fi posibil doar dacă vreun cititor mai priceput într-ale ingineriei va reuși să călătorească în timp pentru a-i convinge pe mameși să publice o erată a calendarului. În caz contrar, tocmai am contribuit la buncărul familiei Braben. Probabil ar trebui să-mi exprim entuziasmul într-un articol separat și ceva mai consistent, dar am hotărât să aștept mai multe informații. Momentan ni s-a promis conținut generat procedural (probabil, vreo câteva milioane de sisteme solare), un model de zbor asemănător celui inaugurat de Frontier: Elite II (bazat pe legile mișcării enunțate de Newton) și... multiplayer. Multiplayer? Hmm...

Nu știu cât de mult vă interesează, dar trebuie să mă laud și eu. Așadar, ultima știre de pe ziua de azi este despre mine. M-am hotărât să intru în rândul celor semi-accesorizați și, prin urmare, am adoptat o tabletă Allview. Cu Android. E mică, e ieftină (am primit-o cadou), e produsă în România, dar își face treaba. Treaba ei fiind, desigur, să ruleze în condiții decente cât mai multe emulatoare. Toate, dacă se poate. Drept urmare, ca absolut orice platformă care mi-a trecut prin mână, și săraca tabletă a fost burdușită cu emulatoare. Printre care se numără și simpaticul Marvin, un emulator gratuit, micuț și deosebit de potent de ZX Spectrum. Ca orice emulator serios de Spectrum, Vă permite să rulați jocuri de 48k și 128k. Suportă rom-uri în format .z80, .sna, .tex, .tap (și archive .zip), pe care le puteți descărca de pe worldofspectrum.org chiar din interiorul aplicației. Pentru control (sau pentru programare în Basic, dacă asta vă încălzește pe voi) puteți folosi tastatura virtuală. Sau, pentru confort sporit, un stick la fel de virtual. Deci, dacă vă simțiți deosebit de nostalgici și mai aveți ceva spațiu pe telefonul/tableta cu Android, găzduiți-l și pe Marvin. Merită.

O OK, OI



gameleon

BugTopia și Gamificarea

Creație prin inovație și inovație prin creație

După articolul publicat în ediția lunii septembrie, unde stimulat coleg ncv a făcut o analiză complexă și foarte perspicace a viitorului îndepărtat din universul cultural gameristic, a venit și rândul meu să aduc în discuție procesul de gamificare. De această dată, voi aborda subiectul prin prisma unei inovații foarte apropiate de noi toți, multumită caracterului autohton. Dacă luna trecută am avut ocazia să urmăresc îndeaproape procesul de creație al unui joc, por-

nind de la o idee susținută prin muncă și sfârșind printr-un produs finit mai mult decât interesant, voi încerca acum să analizez, în paginile ce urmează, o unealtă intuitivă, care oferă oricui mijloacele de a construi propriul viitor ludic, prin gamificarea unei idei cu ușurința atât de apreciată în secolul informației, grație unei apropieri inteligente și originale. În „Les Jeux et les Hommes”, Roger Caillois afirmă că omenirea a fost marcată încă de la bun început de două mari pasiuni: traves-

tirea și gustul pentru vertij. Dacă prima a căpătat conotații diverse de-a lungul timpului, vertijul – înțeles aici printr-o stare intensă de exaltare ludică – a îmbrăcat recent forma desăvârșită, adică cea a jocurilor video. Așadar, dacă adăugăm și vorbele lui Serge Tisserot, din lucrarea sa „Psihologia jocurilor video”, care afirmă că „ambitiția principală a jocurilor (...) este aceea de a nu limita televizorul și de a nu induce pasivitate”, o aplicație capabilă să transforme o banală imagine într-un joc, prin numai câteva clicuri, devine vecină cu magia, mai ales în ochii celor îndrăgostiți de fascinantă lume a gaming-ului. În curând, ne vom putea construi propriile aventuri virtuale, fără a fi nevoiți să coborâm dinneajă din pat, cu condiția să avem la îndemână un laptop sau un smartphone.

Gameleon

Gamificarea nu este un trend atât de recent pe cât ne place să credem, încă departe de potențialul maxim. Asemenea oricărui alt element definitoriu pentru evoluția societății umane, gamificarea este o fază continuă, fără finalitate. Ea merge înainte, alături de progresul nostru în domeniul tehnologiei informatizate, conștientizând cu necesitatea omului de a metamorfoza orice creație cu aplicații serioase într-o jucărie. Trebuie să privim lucrurile din următoarea perspectivă: după invenția automobilului, cu scopul facilitării transportului, oamenii au început să pună la punct competiții auto folosind mașinile în scopuri, am putea spune, ludice. Un lucru similar s-a întâmplat cu mai toate marile invenții. De ce ar face computerul o excepție? Din acest punct de vedere, gamificarea pare un pas natural, iar dezvoltatorii români de la eMotion Concept au sesizat fenomenul. Ideea lor de a realiza o platformă de dezvoltare bazată pe ultimele tehnologii din domeniu, multe dintre ele nefiind exploatare pe scară largă, a venit din dorința de a permite oricui să-și dezlănțuie imaginația în cadrul unui joc. Nu orice joc, ci un anumit „on the fly”, chiar de către jucător. Având 8 ani de experiență în domeniul dezvoltării web, în special pe teritoriul experimental, proiectul Gameleon a îmbrăcat hainele tehnologiei HTML5. Fîind, până la urmă, vorba despre un engine cu rădăcini înfipte în web, avantajele sunt evidente din start, lucru demonstrat și prin BugTopia, un real-time MMORPG construit de la zero cu ajutorul Gameleon.



„Am început prin a realiza BugTopia, un MMORPG având funcționalitatea Wow și grafică tip anii 1995, într-un mediu online, cu intenția de a-l face să ruleze oriunde, pe orice device. La un moment dat, ne-am dat seama că ce avem e destul de modular, încât se poate pune pe orice joc. Putem să facem gamification din orice”, spunea Victor Popescu, General Manager la eMotion Concept.

Afirmății destul de radicale, am putea crede. Să fie Gameleon o platformă de gaming atât de capabilă? Dacă luăm în calcul baza HTML5 și tehnologiile pe care acestea le face disponibile out of the box, atunci da, Gameleon are într-adevăr potențialul să fie un concept inovator, subtil. În sprijinul celor de la eMotion vine BugTopia, o demonstrație palpabilă a potențialului oferit de noua platformă. Deoarece a fost construit cu intenția să ruleze în orice mediu, direct din browser, BugTopia (intrat în faza beta din 4 iunie) permite accesul la lumea jocului de pe orice device conectat la Internet, fără necesitatea oricărui alt plugin.

„Putem să avem din ceea ce facem noi o platformă de training, de făcut team building, educație sau orice ar însemna realizarea unui joc, cu chesturi, achievemenți, prezență real time și integrare cu tehnologii HTML5, precum servicii de locație, audio și video. Viziunea e una de a oferi un astfel de produs, portabil, ușor accesibil și pentru cei non-tehnici”, susține mai departe Victor Popescu. Prin Gameleon, această viziune este la un pas



de realitate cotidiană, posibilitățile nenumărate pentru creatorii de jocuri indie fiind incredibile.

BugTopia

BugTopia este o incursiune în lumea minuscule a insectelor, locuitorii ale unui tărâm imaginar bogat în magie și aventuri, denumit Hendarum, unde un conflict disputat între facțiunile Anterium și Hegemony zguduie pacea și armonia micro-societății chitinoase. Sunt disponibile o sumedenie de chesturi, clase cu roluri bine defi-

nite și chiar un mod PVP, totul dintr-o perspectivă top-down clasică. MMORPG-ul cu gândaci propus de cei de la eMotion Concept este un tur de forță al proprietăților oferite de Gameleon. Inspirat puternic din World of Warcraft, BugTopia vine ca un fel de demo al posibilităților de gamification disponibile prin intermediul platformei mai devreme amintite, străduindu-se în același timp să ofere suficient conținut pentru a se califica drept un joc serios, de sine stătător. În contextul acestui Special, găsim mecanismele de gameplay mai puțin importante decât relevanța jocului propriu-zis. În fond, chintesența articolului de față a fost direcția tot mai accesibilă spre care se îndreaptă procesul de gamification, prin aducerea acestuia în controlul deplin al utilizatorului de rând, iar al BugTopia demonstrează tocmai asta. Cât de mult v-ar plăcea să puteți juca alături de prietenii unui MMO casual, realizat la o cafea, într-o după-amiază, sau o adevărată saga online, la fel de complexă precum cea din unele jocuri consacrate ale genului respectiv? Potențialul untapped din Gameleon este greu de imaginat, singura limită fiind imaginația și creativitatea proaspătului „dezvoltator indie”, cu toate că prefer un alt termen, explicat ceva mai târziu. Micile insecte războinice servesc drept un bun exemplu pentru nivelul calitativ ridicat, profesional, al jocurilor ce pot fi realizate prin intermediul platformei de gaming Gameleon. Rețineți că principalul avantaj este tocmai utilizarea tehnologiei HTML5, astfel încât majoritatea elementelor structurale necesare sunt disponibile de la bun început, fără să fie



nevoie de „softuri anexe”, dar nediferențindu-se prin nimic de un joc destinat desktopului. Așadar, BugTopia este unul dintre primele exemple ale procesului de gamificare intermediat de o tehnologie emergentă, mai exact HTML5, și o platformă intuitivă construită pe baza respectivei tehnologii. De aici mai departe, drumul spre monetizarea unui astfel de venture fiind presărat cu o multitudine de oportunități, pentru cine se încumetă să îl îmbrățișeze până la capăt.

Gameleon și dezvoltatorii casual

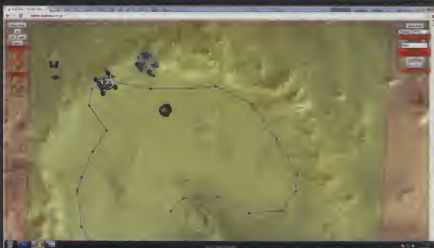
You know what's really exciting about video games is you don't just interact with the game physically – you're not just moving your hand on a joystick, but you're asked to interact with the game psychologically and emotionally as well. You're not just watching the characters on screen; you're becoming those characters. **NINA HUNTEMANN, Game Over**

Cuvintele Ninei Huntemann mă vor urmări până în ultima clipă a experienței mele de jucător și individ pasionat de cultura jocurilor video. Aplicați acum citatul de mai sus la gamificarea posibilă prin Gameleon și obțineți un rezultat de neimaginat până acum câțiva ani. Odată cu disponibilitatea la scară largă a internetului și evoluția tehnologiei HTML, web-ul a devenit unul dintre mediile preferate pentru crearea de jocuri. În prezent există o sumedenie de titluri browser-based, însă foarte puține reușesc să ajungă la nivelul de imersivitate al jocurilor „pe bune”. Numai că Gameleon oferă posibilitatea realizării propriului joc, dând frâu liber imaginației creatorului. Urmărind linkul <http://youtube.be/m9cA95Fo32g>, puteți viziona un material video cât se poate de comprehensibil, realizat de echipa din spatele platformei, unde sunt explicate în detaliu, cu exemple clare, avantajele oferite de Gameleon. Practic, oricine are o idee bună și acces la un PC poate să devină un mic game developer, chiar și fără cunoștințe solide de programare. Dacă până acum aveam jucători casual și dezvoltatori indie, se deschid acum porțile unei noi lumi: cea a dezvoltatorilor casual. Lipsite, practic, de costurile de producție, cu funcționalitate online, astfel de jocuri ar putea invada internetul în viitorul foarte apropiat. Desigur, există mereu posibilitatea unui fuck-up, ținând cont că este suficient „zero-skill scripting for quests, events, NPCs and much,

much more”. Gameleon permite încărcarea unui scan pe post de hartă, câteva clicuri pentru a genera entitățile necesare jocului, et voilà! Game on! Eu preconizez o multitudine de eșecuri lamentabile, cu toate că există șansa să vedem câteva bijuterii. RPG-urile se pretează foarte bine acestui gen de platformă de gaming, chestie pe care cei de la eMotion au înțeles-o foarte bine când au ales să lucreze la BugTopia. Sper că am reușit să clarific,

macar puțin, ideea din spatele proiectului Gameleon. Mai mult, cred că importanța unei inovații cu aplicabilitate în domeniul gaming-ului, dezvoltată în România, merită discutată și „rumegată” în detaliu, motiv pentru care vă invit să interacționăm și pe forum. Măcar așa, din vorbă, să ne arătăm interesul și susținerea față de dezvoltorii autohtoni.

■ **Aidan**



Legend of the Void 2

armorgames.com/play/13615/legend-of-the-void-2

Luna trecută, sau acum două luni, depinde cât de repede apare revista, a avut loc o lovitură de stat pe continentul Kongregate. Vechiul și mult iubitul Sonny 2 a fost destituit, iar noul rege al RPG-urilor a fost numit, discutabil-democratic, LotV2. Eram în Oauri, dar mi-am revenit repede. Prima parte, un RPG-TBS foarte bine încheiat, mai ales pentru un web-joc gratuit, nu mi s-a părut la același nivel cu Epic Battle Fantasy 3 (vicepreședintele). Deja mă gândeam că în sfârșit a apărut alt minijoc căruia să-i pot da întreaga pagină. După vreo 6 ore de joc însă, eram dezamăgit. Cea mai mare calitate a lui LotV2 este (ereditară se pare) aceeași, că e foarte bine încheiat. Nu ai de unde să-l apuci, nu ai ce să-l reproșezi, totul e făcut cu mîgălă, totul este explicat, e mare, e mult, are povești, are di-tăți. Problema mea este că nu strălucește. Am ajuns să cred că, decât așa, mai bine mai duntit, dar cu pasiune. Acum să nu credeți că nu aveți ce juca, din contră, numai că așteptările mele erau mult mai sus... și ce departe am ajuns dacă pot vorbi în acest fel despre un minijoc.



Infectionator 2

armorgames.com/play/13150/infectionator-2

Rare sunt jocurile care mă pot convinge cu o singură imagine că merită jucate. Infectionator 2 a fost unul dintre ele și pot raporta bucuria că nu-mi pare rău. I2 este de asemenea și noul rege al categoriei acțiunilor, multe schimbări domn'le luna asta, electorale peste tot, dar de ce este el plasat în această categorie e peste puterea mea de înțelegere. I2 este, de fapt, un simulator epidemiologic. E cu acțiune, da, dar mai repede aș spune că e o strategie cu gameplay de tip reacție în lanț. Lansezi virusul zombificator în mijlocul unui oraș mare, apoi răzi ca un nebun privind panica creată. Scopul tău este de a distruge lumea prin bioterorism. Ai și laborator unde poți upgrada raza și violența agenților patogeni, debloca zombie sau cumpăra cu banii străni de la cei pe care i-ai omorât anterior unelte auxiliare, ca mine și grenade. O să ai nevoie de ele, pentru că unele orașe vor fi bine protejate de miliții sau armate. Nimic nu va sta însă în calea lui Michael Jackson și trupeii lui de dansatori nemorți. Bun!



Edmus

www.kongregate.com/games/pouchmouse/edmus

Dacă citiți Level cu religiozitate, e imposibil să nu vă fi scos din sărite până acum cu nenumăratele mele trimiteri către Canaball. Un joc în care tot ce trebuie să faci este să apeși un singur buton pentru a sări de pe o clădire pe alta. Un joc care reprezintă însă, după umila mea părere, chintesența a ceea ce ar trebui să fie gameplay-ul unui platformer. Găsești fascinant felul în care acest joc simplu dezvoltă tensiune, poveste, adrenalină, pasiune, ajutat doar de muzică, grafică și un buton. Edmus vine cu aceeași idee, dar schimbă povestea cu MMO-ul. Aici nu mai încerci să scapi teafăr din calea... extraterestrilor(?) care încearcă să-ți demoleze cartierul, aici încerci să rămâi în viață mai mult decât toți ceilalți oponenți care pleacă odată cu tine de la start. Jocul dezvoltă o frumusețe rară prin simplitatea fapt că te lasă să vezi ce faci și cum mor altele 100 de avatare, conduse de alți 100 de oameni. Și mai interesant este faptul că topografia nivelului se schimbă în fiecare zi și primești în acest fel o nouă provocare după fiecare 24 de ore. Bun!



Solipskier

www.kongregate.com/games/Mikengreg/solipskier

Ce se întâmplă însă dacă învățăm roata și în loc să apăsăm un buton pentru a sări de pe o platformă pe alta automatizăm fuga și săritul, dar ștergem platformele? Păi se întâmplă Solipskier, unde un schior nebun se încrede în talentul nostru peisagistic și avansează de nebun pe pantele și trambulinele construite de noi ad-hoc mișcând mouse-ul sus-jos, după nevoie. Dacă te prinde, jocul dă o dependență nebună, alimentată de arbitri care te notează în funcție de lungimea săriturilor, de porți la diferite înălțimi, de diferite culori, prin care dacă treci îți multiplică viteza sau îți fură schiurile, pasaje moarte unde nu poți desena și trebuie să fii atent la diferențele de nivel, tuneluri în care prinzi viteza luminii și încă. Atenție la detalii, grafică minimalistă, dar foarte frumoasă, adrenalină, poate chiar și câteva crize de epilepsie și scururi incredibile, pasiune și câteodată frustrare. Revin... 5.655.417 puncte. Bun! Și de la capăt. 1.473.714... căcat. Bun!



Hasta la Vista

Acest film este despre trei tineri care-și iau inima în dinți și decid să plece împreună în Spania pentru a-și pierde virginitatea. Acum, probabil vă gândiți că m-au proslut toate filmele alea făcute după jocuri și că am început să mă ult și să recomand orice, dar nu. Filmul nu este nici pe departe o comedie adolescentină cu glume penibile, este o dramă care se plasează exact la capătul celălalt al spectrului. De altfel, m-am gândit intens dacă pot recomanda aici acest film, pentru că, vedeți voi, noi luăm dusul la cinematograful ca pe o bucurie, și de ce nu, iar filmul ăsta nu vinde distracție. Filmul ăsta vinde compasiune, înțelegere, ridică întrebări și te lovește rău de tot dacă ai pe cineva în jurul tău bolnav sau cu dezabilități. Cei trei prieteni de mai sus au fiecare câte o problemă, unul nu vede, altul e bolnav de cancer, iar celălalt este 90% paralizat. Nu vă faceți griji – pentru că este un film european, nimeni nu-și plânge de milă aici și nici nu cade vreedată în penibil. Flămând, un fel de olandeză vorbită în Belgia, sună foarte bine, iar actorii, așa cum vă puteți și aștepta, joacă demențial. Un dulce-amar din care sunt multe de învățat.



Red Lights

Dacă stau să mă gândesc bine, Red Lights (Dincolo de intineric) ar trebui să fie de mare interes pe plăcerile mioritice, și asta pentru că actualul câștigător al concursului „România au Talent” este un mentalist, nu? În film, o echipă formată dintr-un psiholog (Sigourney Weaver) și un fizician (Cillian Murphy) este angajată de diversi pentru a descoperi dacă puterile paranormale ale altora sunt adevărate. Pelicula este scrisă și jucată bine. Te face să te gândești la multe și te trezești pe marginea scaunului disecând tot. Iți crezi propriul tău thriller – toți avem paranoia în noi – și realizezi unde deva pe la jumătate că scenaristul a dezvoltat subiectul incredibil și că poate duce filmul în ce direcție vrea. Rar se întâmplă să mai vezi un film în care să nu poți măcar intuit, la jumătatea lui, cum o să se termine. Acest lucru are însă un revers al medaliei dureros, fiindcă orice final ai alege, ca scenarist, va fi dezamăgitor pentru o parte din audiență. Eu m-am numărat printre cei crunt dezamăgiți de ce au ales, dar asta nu înseamnă nici pe departe că nu-l recomand. Red Lights nu este The Prestige, nici măcar The Illusionist, dar este o adlție interesantă și inteligentă la gen.

WWW.

polygon.com

Cu siguranță site-ul cu care v-am omorât cel mai mult de-a lungul vremii este Kotaku. Acum, să nu credeți că acolo e numai miere și lapte, site-ul e (încă) bun dacă vă place cancanul gameristic, dar pe timpuri



a fost, datorită comunității, extraordinar. A fost, fiindcă un boss fără somn a impus redesenarea lui la fiecare lună. Aceste schimbări constante au reușit să îndepărteze atât o bună parte din comentatori, cât și câțiva din propriii jurnaliști. Așa se face că acum Brian Crecente și Michael McWhorter pun umărul la ce o să devină unul dintre cele mai puternice site-uri de cultură gamică – știri, speciale, review-uri, interviuri, priviri din spatele scenei etc. Iar lângă ei îi mai găsim și pe Christopher Grant, fost editor-șef Joystiq, Russ Pitts, fost editor-șef The Escapist, plus alți 10. În acest moment, de-abia lansatui Polygon împinge cu toate motoarele înainte și arată ca un Kotaku fără cancan, unde toate știrile sunt exclusiv despre ce înseamnă această industrie. Mulți dintre cei care comentau pe K. sunt deja aici.

Brian Crecente, considerat ca unul dintre cei mai influenți oameni din industrie



Titlu Furnica electrică

Autor Philip K. Dick

Editura Nemira

Colecția Nautilus

Societăți ale viitorului, mutații vizionari, realități alternative și prezii. Acestea sunt ingredientele povestirilor fără egal ale lui Philip K. Dick, unul dintre cei mai importanți scriitori SF din toate timpurile. Minority Report, cunoscuta peliculă a lui Steven Spielberg, este ecranizarea unei proze din volum. De asemenea, povestirea Amintiri garantate a stat la baza scenariului pentru Total Recall, filmul regizat de Paul Verhoeven. Așa cum o spune și The New York Times, toată literatura lui Philip K. Dick răspunde la aceeași întrebare: unde este realitatea? Toate cuvintele pe care le așterne și care sunt insuflate de aceeași frică paranoică. Experiența legată de droguri și instabilitatea psihică l-au condus mereu spre alte răspunsuri.

The New Yorker avea să concluzioneze că Philip K. Dick a devenit ce era Edgar Allan Poe pentru epoca de aur din istoria Americii: genul blestemat, ale cărui scrieri îți provoacă fiori de groază.

"Manipularea cuvintelor este principalul instrument de manipulare a realității. Dacă stăpânești sensurile cuvintelor, poți controla mintea oamenilor care folosesc cuvinte." Philip K. Dick

DESPRE AUTOR

Philip K. Dick s-a născut pe 16 decembrie 1928 în Chicago. După ce părinții săi au divorțat, Philip K. Dick a intrat în custodia mamei (pe numele de familie Kindred, de la care Dick a împrumutat inițiala K) și cei doi s-au stabilit în Berkeley. În acest oraș, Philip K. Dick a urmat liceul și a început Universitatea, pe care însă a abandonat-o.

La începutul anilor 1950, a început să scrie texte science-fiction, iar în 1952 și-a publicat prima povestire în revista Planet Stories. Cu ajutorul lui Anthony Boucher,

editor și mentor, a început să publice povestiri într-un ritm susținut.

Între 1955 și 1970, a scris, în medie, două romane pe an și a publicat peste o sută de povestiri în reviste ca Galaxy, Amazing, Fantasy and Science Fiction și Worlds of If.

Mare parte a ficțiunilor sale se desfășoară în California, iar Philip K. Dick a folosit idei din cabalism, budism, taoism și taoism, dar a utilizat în același timp elementele science-fiction clasice de tip roboțori, navele spațiale, extraterestrii și fenomenelor de tip extrasenzorial.

În decursul vieții, scriitorul a fost privit cu respect de fanii SF și de colegii de breaslă, deși n-a ajuns nicodată să egaleze vânzările celor mai populari scriitori science-fiction americani ai epocii.

Philip K. Dick a fost recompensat cu premiul Hugo în 1963 pentru romanul „Omul din castelul înalt”, premiul John W. Campbell Memorial în 1975 pentru „Flow My Tears”, „The Policeman Said”, premiul British SF în 1979 pentru Substanța M și premiul Kurd Laßwitz (Germania) în 1985 pentru „Valis”.

CONCURS

PHILIP K. DICK

furnica electrică



CĂȘTIGĂ unul dintre cele cinci romane „Furnica electrică” de Philip K. Dick răspunzând la întrebarea: În ce an a primit Philip K. Dick premiul Hugo?
a. 1963 b. 1965 c. 2001

Pentru a participa la concurs, trimite răspunsul în direct în următoarele adrese de e-mail: **CONCURS NEMIRA NOIEMBRIE** până pe 15 decembrie 2011 la adresa concursulevelnemira@yahoo.ro. Câștigătorii, ori fi anunțați în ediția lunianuarie. De asemenea, nu uita să adaugi următoarele date de identificare în mesajul trimis către noi:

Num.	prenume	Str.
Nr.	Bl.	Sc.
Ap.	Localitate	Cod poștal,
Județ	Telefon,	Adresă e-mail

CĂȘTIGĂTORII LUNII SEPTEMBRIE:
Astalus Alina de Budapesta, Bidanu Dan
Valentin din Cluj Napoca, Burtă Silviu
din Măgurele, Puia Silvia din Iași, Negura
Alecsandru Timofte Bogdan din Măgurele.

Câștigătorii sunt anunțați pe site-ul nemira.ro în primul număr lunar și la data anunțării în ediția următoare. Copia a câștigului este identică cu mesajul de revendicare trimis la adresa emanuela.negura@3dmc.ro.

Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555**
și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**

Librăria
CHIP
ONLINE



Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului. După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o trimitem.



Informații suplimentare pe www.chip.ro/sms sau la telefon 0741-248348

NOTA: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!



Tarif SMS:
6 EUR plus TVA
în oricare dintre rețelele Orange, Vodafone sau Cosmote

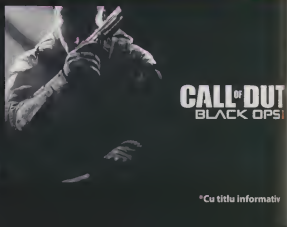
NEXT ISSUE*

review

HITMAN

ABSOLUTION

JOC FULL



*Cu titlu informativ

THEY SAID CENTRAL PARK WAS FOR THE PEOPLE... THEY LIED.

Central Park was not just a heaven for the people of New York, but for something else entirely. Now the truth can no longer be contained.

In one apocalyptic night, Edward Cernby must fight the unimaginable to reveal the earth-shattering secret of Central Park.

Intense story: Told in thrilling episodes with action, plot twists and cliff-hangers

Exciting gaming: Block-buster action, tense exploration, dangerous drives, vicious fights

NEW YORK WILL NEVER BE THE SAME AGAIN.
centraldark.com

Impulse to survive: Use your imagination to create devastating new weapons

Prismatic: Play with fire, but don't get burned

RECOMMENDATION **VERY GOOD** **RECOMMENDATION**
OS: Windows XP/Vista
Processor: Pentium 4 3.0 GHz / Athlon 64 4.000
Memory: 1 GB
Hard Drive: 15 GB free
Video Card: NVIDIA GeForce 7600 / ATI Radeon 1660
Sound Card: Direct Compatible
Keyboard: PC
Mouse: PC
DVD Rom Drive

RECOMMENDATION **VERY GOOD** **RECOMMENDATION**
OS: Windows XP/Vista
Processor: Pentium 4 3.0 GHz / Athlon 64 4.000
Memory: 1 GB
Hard Drive: 15 GB free
Video Card: NVIDIA GeForce 7600 / ATI Radeon 1660
Sound Card: Direct Compatible
Keyboard: PC
Mouse: PC
DVD Rom Drive

LEVEL

LEVEL DVD

ALONE IN THE DARK

LEVEL
JOC FULL

ALONE IN THE DARK

18

www.level.info

Apariții cu tematică foto în COLECȚIA

CHIP
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



FOTOGRAFIA WILDLIFE
Ghidul vă ajută să realizați fotografia următoare privind subiect natura sălbatică.



FOTOGRAFIA DIGITALA
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografiere alese pe sprâncenă, pentru a fi oricând la îndemână.



FOTOGRAFIA DE SPORT
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând tehnici de immortalizare a evenimentelor sportive.



FOTOGRAFIA DE PEISAJ
O colecție de sfaturi de fotografiere de la profesioniști care vă vor ajuta să obțineți imagini senzationale.



FOTOGRAFIA DE CĂLĂTORIE
Această carte este un ghid util pentru cei care doresc să îmbine călătoria și tehnica foto într-o manieră creativă.



FOTOGRAFIA DE NATURA
Sfaturi de fotografiere eficiente de profesioniști din domeniul peisaj, macro, wildlife.



FOTOGRAFIA ALB-NEGRU
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică și redare a fotografiilor monochrome.



CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO
Ghidul vă ajută să precizați portretele în mod surprinzător, într-o colecție de trucuri și rețetă de imagine ușor de aplicat.



FOTOGRAFIA DE PORTRET
Această carte vă va ajuta să obțineți fotografii de portret mai bune în studio sau în aer liber.



10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE DIN ROMÂNIA
Mihai Moisinanu vă oferă sfaturi foto, ilustrație cu imagini din zone protejate ale României.



250 SFATURI DE EDITARE FOTO
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi practice pentru editarea foto, pentru care utilizați Photoshop și Elements.



FOTOGRAFIA DIGITALĂ. TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE
Ghidul explică cele mai importante reguli de compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



PHOTOSHOP CS5
Ghidul vă prezintă cele mai importante aspecte ale editării și jetării foto digitale cu ajutorul aplicației Adobe Photoshop CS5.



500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE
Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online.



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CĂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neonode, Barcode, ScanLife - iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro - BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neonode - Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

Prin care dintre revistele noastre și primești automat* un Card SDHC 4GB



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +



Abonament BONUS
12 apariții +

Ediția lunii noiembrie a revistei LEVEL este disponibilă, în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele **DOME** și online, pe www.chip.ro/librarie și www.dome.ro

Librăria
CHIP
ONLINE.RO

Cărțile din colecția **CHIP KOMPACT** pot fi comandate și online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Librărie.net



Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS <small>□ Card SDHC 4GB</small>			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS <small>□ Card SDHC 4GB</small>			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + o carte din colecția CHIP Kompakt la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS <small>□ Card SDHC 4GB</small>			119,00 lei	
Total general de plată:				

Completati online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți această pagină completată cu abonamentele alese și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie cheie) la adresa: Bădăuș Ioana, OP2 CPA, 500530 Brașov. Pentru orice alte detalii sau plătiri vă rugăm să ne contactați prin e-mail la adresa abonamente@3dmc.ro sau la telefon la adresa: 0268-415158, 0368-415003, 0723-520511, 0244-754963 interior 30, sau la fax 0268-415158.

pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

numirea firmei / C.U.I. _____
 nume, prenume _____
 adresă _____
 Ocupație _____ Nr. _____
 localitate _____
 Cod Postal _____ Județ _____
 telefon _____ e-mail _____
 în plăți _____ lei în data de _____ cu mandatul postal/ordinul de plată nr. _____
 am mai fost abonat cu codul _____ semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădăuș. Completând acest formular sunteți de acord că informațiile furnizate mai sus să fie procesate și să fie introduse în baza de date a 3D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru activități de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001, deținător de informații de procesare de informare de acces, de intervenție de gestionare și a altor informații de acces individualizate, a vă adresa județii. Pentru exercitarea altor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3D Media Communications SRL, OP2 CPA, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-415158. 3D Media Communications a fost înregistrată în registrul de evidență a producătorilor de date cu caracter personal la ANS PDSP sub numărul 4702.

*Oferta valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB) va fi trimis împreună cu revista de abonament.

Apariții în COLECȚIA **CHIP** KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE
Săuți, trucuri și tehnici ale celei mai bune versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru desigurii web.



LINUX
Instalare, configurare și troubleshooting.
Libre Office - soluția gratuită pentru birou și acasă.



GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID
Alături cum puteți folosi la maximum puterea Android.



WEBSITE CU JOOMLA! 2.5
Învăț conceptele de bază ale unui popular sistem de gestionare a conținutului.



CSS - TEHNICI ESENȚIALE
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



TEHNICI DE WEB DESIGN
Învăț și aplicațiile care mai noi tehnici HTML, CSS, Javascript, Photoshop și Flash.



EXCEL 2010
Vă ghidăm prima dată în explorarea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



FANTASY ART
Un ghid care nu trebuie să lipsească din biblioteca oricărui amator de artă care dorește să învețe să creeze personaje și personaje fantastice!



ÎNVĂȚĂ CU PROFESIONISTII DE INDESIGN
Veri descoperiți ghidul profesionistilor de folosire a caracterelor în InDesign, surse de inspirație și serie de tehnici profesionale.



HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



TEME FORMIDABILE DE WORDPRESS
Alături cum să creați și să vă vindeți teme de Wordpress cu profit maxim.



OFFICE 2010
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV
Ghidul dezvoltării de prietenos și va transforma cu siguranță într-un designer născut!



WINDOWS 7
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.

Cărțile pot fi comandate online pe www.chip.ro/librarie sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online.



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o apăsați pe telefon și folosiți camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația va va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife - iPhone, Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android, ScanLife, Beelag, QR Code Scanner Pro - BlackBerry, QR Reader, Beelag, Neoreader - Windows Phone 7, Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos!



În ediția lunii **noiembrie** veți putea citi:

DVD

24,98 lei
NOIEMBRIE 2012

**PACHET
PROMOȚIONAL!**

CHIP DVD + CARTE

**DOAR
24,98 LEI**

CHIP

GO DIGITAL

11 / 2012 www.chip.ro

PC la comandă

Sfaturi pentru o configurație adaptată nevoilor fiecăruia ▶86

Review

Windows Phone 8 ▶78

Android 4.2 ▶70

Sisteme de operare mobile
ale momentului

TEST

Stocare
în cloud

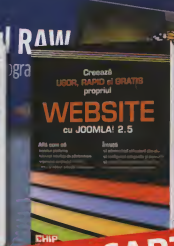
Unde să-mi țin
datele în siguranță

Windows 7 contra Windows 8

Teste de performanță

▶68

**DOAR
24,98 LEI**



CHIP DVD + CARTE

PACHET PROMOȚIONAL!

PrePay

primești mai mult
decât te aștepti



ia-ți orice opțiune PrePay
și îți oferim încă una cadou

surprizele se schimbă cu Orange

today changes with **orange**

ofertă valabilă până la 3 februarie 2013; opțiunea cadou se acordă dacă minutele sau mesajele incluse sunt consumate înaintea expirării celor 30 de zile de valabilitate; detalii pe www.orange.ro